

Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud (Vol. 8 no. 1 Separata ene-jun 2010)	Título
Centro de Estudios Avanzados en Niñez y Juventud alianza de la Universidad de Manizal; Muñoz González, Germán - Autor/a; Alba, Gabriel - Autor/a; Galindo, Liliana - Autor/a; Peláez, Miguel Antonio - Autor/a;	Autor(es)
En: . () . :	En:
Manizales	Lugar
Centro de Estudios Avanzados en Niñez y Juventud alianza de la Universidad de Manizales y el CINDE	Editorial/Editor
2010	Fecha
	Colección
Videojuegos; Redes sociales; Comunicación electrónica; TICs - Tecnologías de la Información y Comunicación; Juventud; Niñez; América Latina; Colombia;	Temas
Revista	Tipo de documento
"http://biblioteca.clacso.org.ar/Colombia/alianza-cinde-umz/20130830121026/RevistaLatinoamericanaVol.8N.1SeparataEnero-junio2010.pdf"	URL
Reconocimiento-No Comercial-Sin Derivadas CC BY-NC-ND http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/deed.es	Licencia

Segui buscando en la Red de Bibliotecas Virtuales de CLACSO

<http://biblioteca.clacso.edu.ar>

Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales (CLACSO)

Conselho Latino-americano de Ciências Sociais (CLACSO)

Latin American Council of Social Sciences (CLACSO)

www.clacso.edu.ar



Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales
Conselho Latino-americano de Ciências Sociais
Latin American Council of Social Sciences



REVISTA LATINOAMERICANA DE CIENCIAS SOCIALES, NIÑEZ Y JUVENTUD (Separata)

Centro de Estudios Avanzados en Niñez y Juventud, del Centro Internacional de Educación y Desarrollo Humano -Cinde- y la Universidad de Manizales
Doctorado en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud.
Maestría en Educación y Desarrollo Humano
Maestría en Desarrollo Educativo y Social (Convenio Universidad Pedagógica Nacional-Cinde)
Manizales, Colombia. Vol. 8, N°. 1 (separata), enero-junio de 2010

ISSN 1692-715X

Director-Editor **HÉCTOR FABIO OSPINA S.**
Doctorado en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud,
Colombia

Lectores pares de este número

Mariano Zukerfeld
Flacso, Argentina.
Silvia Lago
Universidad de Buenos Aires, Argentina
Paula Sibilía
Universidad Fluminense, Brasil
Danghelly Zúñiga
Universidad Central, Colombia
Juan Carlos Amador
Universidad Distrital, Colombia
Tomás Vásquez
Universidad Distrital, Colombia
Andrés David Fonseca
Universidad Javeriana, Colombia
Gilberto Eduardo Gutiérrez
Universidad Javeriana, Colombia
María Belén Albornoz
Flacso, Ecuador
José Armando Santiago Rivera
Universidad de Los Andes, Venezuela

La revista en la web:
<http://www.umanizales.edu.co/revistacinde/index.html>

Investigadores:

Germán Muñoz González
(Universidad Distrital Francisco José de Caldas
y Universidad de Manizales-Cinde)
Gabriel Alba
(Universidad de La Salle)
Liliana Galindo
(Universidad Los Libertadores)
Miguel Antonio Peláez
(Universidad de La Salle)

Proyecto auspiciado por IDEP-COLCIENCIAS

Precio (ejemplar)

Número suelto en Colombia para el volumen 8
(2010): \$35.000
Suscripción en Colombia (dos números y
Separata especial por volumen de 2010): \$ 95.000

Canjes y suscripciones

Centro de Estudios
Avanzados en Niñez y Juventud.
Cinde-Universidad de Manizales
Calle 59 N° 22-24 Barrio Los Rosales
Teléfonos:(57-6) 893 31 80 - (57-6)882 80 00
Manizales. Colombia. Suramérica
Dirección Electrónica:
revistaumanizales@cinde.org.co
<http://www.cinde.org.co>
<http://www.umanizales.edu.co/revistacinde/index.html>

Contenido

Presentación Germán Muñoz González	5
¿De los “nuevos medios” a las “hipermediaciones”? (Introducción) Germán Muñoz G.	9
La “colección personal de música de bolsillo”. Un antídoto contra el aburrimiento Miguel Peláez	17
La mensajería en los mundos de vida de niñas, niños y jóvenes Liliana Galindo	29
Las redes sociales: ¿fórmula mediática contra la soledad y el aburrimiento? Germán Muñoz	51
¿Pegados a la pantalla? Videojuegos en la vida cotidiana de niños, niñas y jóvenes de Bogotá Gabriel Alba	65

Las opiniones contenidas en los artículos de esta separata no comprometen al Centro de Estudios Avanzados en Niñez y Juventud de la Alianza Cinde-Universidad de Manizales, sino que son responsabilidad de los autores, dentro de los principios democráticos de cátedra libre y libertad de expresión. Se autoriza la reproducción total o parcial de los artículos, sin fines comerciales, citando la fuente y el autor. Los artículos se encuentran texto completo en la web.

Los mundos de vida de los jóvenes en las pantallas

(Presentación)

Poco sabemos del uso e impacto en la vida de los niños de la diversidad de pantallas a las que hoy están expuestos. Las investigaciones en Colombia se han centrado casi exclusivamente en explorar la influencia de la televisión en las audiencias infantiles olvidando que hoy en día los niños tienen una multiplicidad de pantallas con las cuales relacionarse e interactuar y que son tanto o más significativas que la pantalla televisiva.

Este proyecto buscó dar un paso más allá de la pantalla televisiva en su dimensión pasiva y poner en el centro de la reflexión a los niños-jóvenes en calidad de agentes que producen otras formas comunicativas con mediaciones que hacen parte de su vida cotidiana.

Con la "mediatización" y tecnologización que actualmente experimentamos en las sociedades del siglo XXI en nuestros intercambios informativos, en nuestra comunicación y percepción del otro y del mundo, emerge un fenómeno distintivo de nuestro tiempo: la recepción múltiple, simultánea o en secuencia, con diversas pantallas.

Los niños y jóvenes son los segmentos de audiencia que conviven mayoritariamente con las pantallas a su alcance construyendo un "modus de divertimento" particular, una manera de generar, acceder y circular saberes diversos, mientras entablan comunicaciones en varias direcciones.

Las viejas y las nuevas pantallas confluyen en una especie de flujo que no es interrumpido durante largas horas de experiencia como receptores. La vieja televisión permanece al lado de las consolas de videojuegos, el ordenador y los teléfonos celulares, conformando una experiencia compleja y extensa, cuyo umbral mayor es la frontera de la interactividad. Ante algunas pantallas simplemente se reacciona, con otras se interactúa, pero todas se acomodan en la agenda de las audiencias. Un entretenimiento con variados grados de actividad, de atención, de disfrute y de emoción, y con distintos modos de interacción, modos de ser y de estar como audiencias (Orozco, 2001).

Cuatro objetos comunicativos pantallizados, han llamado nuestra atención debido a la gran importancia que han adquirido en los últimos años en la vida de niños y jóvenes: la música en MP3 y el Ipod que llevan en el bolsillo, la mensajería de texto en el teléfono celular y el computador, las redes sociales y los videojuegos.

Los cuatro artículos centrales de esta separata están dedicados a ellos:

- *La "colección personal de música de bolsillo". Un antídoto contra el aburrimiento (Miguel Peláez)*

- *La mensajería en los mundos de vida de niñas, niños y jóvenes (Liliana Galindo)*

- *¿Las redes sociales: fórmula mediática contra la soledad y el aburrimiento? (Germán Muñoz)*

- *¿Pegados a la pantalla? Videojuegos en la vida cotidiana de niños, niñas y jóvenes de Bogotá (Gabriel Alba)*

Junto con el artículo dedicado a introducir el asunto de la tecnología (¿De los nuevos medios a las hipermediaciones?), nos ponen en relación con las principales conclusiones del trabajo y las preguntas que enhebran su relación. ¿Qué clase de

intercambios se producen entre ellos mediados por estas pantallas? ¿Qué nuevas sensibilidades expresan? ¿Qué saberes y contenidos desarrollan? ¿Qué miedos esconden? ¿Qué lenguajes limitan y potencian?

Este proyecto buscó acercarse a este fenómeno que adquiere creciente importancia en los mundos de vida de niños-jóvenes de Bogotá, con el ánimo de comprender las relaciones eco-comunicativas (Rodríguez, 1988) que se están produciendo. Es decir, las características específicas que adquiere el mundo pantallizado en formato video, y la forma como niños y jóvenes lo 'domesticar' en la cotidianidad. Se han utilizado metodologías cualitativas con enfoque etnográfico: historias de vida de algunos usuarios de las nuevas pantallas, grupos focales y análisis de contenido de los intercambios comunicativos registrados en la memoria de los artefactos seleccionados durante un mes de su vida cotidiana. En esta forma se accedió a los mundos de sentido que se construyen en los relatos a través de las pantallas y que pasan desapercibidos, y a la comprensión más cercana de la soledad en la vida de estos actores, considerada en nuestros días como una patología causante de depresión, e incluso suicidios.

Planteamiento del problema

¿Qué relaciones comunicativas construyen los niños-jóvenes en sus mundos de vida mediados por la colección personal de música llevada en el bolsillo, la mensajería de texto, las redes sociales y los video-juegos?

Esta pregunta adquiere sentido cuando recientes encuestas en el mundo entero hablan de una enfermedad no repertoriada: la soledad; conducente al síndrome del abandono, al sentimiento de desafecto y pérdida de la autoestima, a las relaciones mediadas por máquinas, a la comunicación distante y fría, al individualismo que, en su conjunto, producen un alto incremento de los suicidios o intentos de suicidio a temprana edad y a la permanente depresión e irritación. No en vano, en sus palabras, proclaman que "la soledad mata".

Extrañamente este problema no se considera prioritario ni es objeto de atención por parte de las políticas de salud pública. En Colombia, la crisis social y el conflicto armado no han hecho más que agravar sus dimensiones. Cuando se habla de comunicación seguimos pensando en los medios y las técnicas, o en el tiempo libre y la diversión que se empaquetan y venden en formatos atractivos de las industrias culturales.

Un nuevo tipo de personalidad estaría emergiendo entre los niños-jóvenes: los buscadores de emociones. Son personas que sólo se encuentran satisfechas cuando se sienten muy estimuladas, personas que no soportan el aburrimiento pero que se aburren con facilidad.

La cultura de la iconosfera (Debray, 1984) o cultura de las pantallas, satisface hasta límites insospechados una de esas fuerzas biológicas incontenibles, la pulsión escópica, un insaciable apetito de ver. Pero, al mismo tiempo que lo satisface, lo potencia, lo desarrolla también hasta límites inconcebibles (Ferres, 2000).

Consideramos que los relatos constituyen el más fuerte lazo social de nuestras sociedades contemporáneas y que en el caso de los niños y jóvenes es el hilo con el que tejen las posibilidades de encuentro en la comunidad local a través de diferentes estrategias comunicativas. Poco sabemos de las nuevas formas comunicativas que proponen las mediaciones tecnológicas, 'domesticadas' y redefinidas por los niños y jóvenes en diversos usos que vehiculan prácticas y valores.

Este proyecto da continuidad a la investigación "Criterios básicos para una política de televisión para niños y jóvenes en Colombia", realizada y publicada en 2006

por Germán Muñoz -uno de los investigadores de este proyecto- para la CNTV. Sus conclusiones han alimentado este proyecto, y han permitido dar un paso más allá de la pantalla televisiva en su dimensión pasiva y centrar la reflexión en los niños y jóvenes en calidad de agentes que producen otras lógicas comunicativas a partir de sus interacciones con las nuevas tecnologías.

Ha sido nuestro objetivo comprender las relaciones comunicativas y las formas narrativas que construyen los niños y jóvenes en sus mundos de vida mediados por la mensajería de texto, los video-juegos, las redes sociales, y la colección personal de música llevada en el bolsillo.

Trabajamos con población escolar de 9 a 18 años de los colegios Nuevo Chile (público, mixto, estratos 1, 2 y 3), San Bartolomé La Merced (privado, mixto, estratos 4, 5 y 6) y Colegio El Destino (semi-rural, público, estratos 1 y 2). Y con una muestra de jóvenes estudiantes de la Universidad Distrital (pública, estratos 1, 2 y 3).

Para comprender las relaciones comunicativas primero indagamos uso y propiedad de los dispositivos de las diferentes pantallas a través de una encuesta on-line de 24 preguntas con subdivisiones, que respondieron 78 estudiantes del colegio ED; 169 de NC; 127 de SB y 17 de UD, para un total de 391 encuestados.

Con miras a profundizar en los mundos de vida mediados por las diferentes pantallas, aplicamos grupos focales en los tres colegios dividiendo a los estudiantes en dos grupos etáreos: de 9 a 12 años y de 13 años en adelante. Cada grupo compuesto por diez personas para un total de 240 chicos entrevistados en los tres colegios. Los grupos focales fueron grabados en video.

En el colegio El Destino, no aplicamos grupo focal al tema 'redes sociales' por encontrar, en los resultados de la encuesta, ausencia de uso de esta modalidad de pantalla, así que fue reemplazado por un grupo focal en la Universidad Distrital con estudiantes de cuarto semestre de la carrera de Lengua Castellana.

Internet, se convierte en la "pantalla que lo envuelve todo" y que permite mayor interactividad: información, lúdica y comunicación: música, videojuegos, chat y visita de páginas sociales. Estos niños y jóvenes son multitarea y multimedios. Su vida cotidiana, más que en ninguna otra generación de jóvenes hasta ahora, se ve atravesada por las pantallas.

Entre los más chicos el uso individual de las diferentes pantallas se hace evidente. Aspecto que va cambiando con la edad, porque a medida que van creciendo, las pantallas se convierten en el espacio de contacto con sus pares en cualquier lugar del planeta.

Sin lugar a dudas, las pantallas se convierten en un espacio para paliar la soledad y el aburrimiento, aún en los sectores rurales. Y no sólo hablamos de soledad física, sino especialmente de esa soledad en la que están inmersos al sentir que los adultos no comparten y no comprenden su mundo. De ahí que busquen refugio en las pantallas, donde el entretenimiento o el contacto con un igual, o las dos cosas simultáneamente, son posibles.

El tiempo de dedicación a las diferentes pantallas, incluso en el sector rural, nunca es inferior a una hora diaria, incluidos los niños más pequeños. El promedio es tres horas diarias en las diferentes pantallas y en los fines de semana su uso es ilimitado. La televisión es la que se ve más seriamente afectada a medida que los NJ van creciendo y no encuentran en la programación nada que responda a su sensibilidad y a sus necesidades de interacción.

Los NJ de los tres colegios estudiados, se reconocen como "autodidactas" y autónomos en el aprendizaje y uso de las tecnologías. Aprenden más de sus pares y del uso, que de la instrucción formal. El colegio no es el lugar de aprendizajes tecnológicos y a sus profesores no los ven como compañeros de ruta, ni de intercambio.

En suma, las múltiples pantallas favorecen la incubación de ideas, la

imaginación creativa, la actuación e interacción social. En términos de Telefónica, Internet es la pantalla "que lo envuelve todo". El celular, "la pantalla que no se apaga". Los videojuegos, "la ventana al ocio digital". Y los dispositivos de música que llevan en el bolsillo, "la gran compañía". Podemos añadir que las redes sociales son a la vez la fórmula mediática contra la soledad y el aburrimiento, el espacio de resistencia, y la pantalla exhibicionista. Y el conjunto de pantallas, en términos de niños y jóvenes usuarios, su espacio propio, ese refugio donde todo es más real que lo real.

Germán Muñoz González

Editor invitado separata

¿De los "nuevos medios" a las "hipermediaciones"?

(Introducción)

-La interactividad. -Caracterización del Nuevo Medio. -Aproximación a una taxonomía de los NM. -Lista de referencias.

Germán Muñoz G. *

Docente e investigador de la Universidad Distrital 'Francisco José de Caldas' (Bogotá) y de la Universidad de Manizales - Cinde.

Una mirada a publicaciones recientes muestra que nos encontramos en un punto de ruptura con la web 2.0, de la cual nos hemos ocupado en este proyecto de investigación. Hoy estamos hablando de la "web 3.0", de "convergencias" y de "cultura digital interactiva", entre otras denominaciones.

En términos de la 'popular' Wikipedia, Web 1.0 es una red que permite leer.

Web 2.0 es una extensión que permite leer y escribir, concediendo a los usuarios un papel activo. Web 3.0 podría extender este papel permitiendo que la gente además de leer y escribir pueda realizar asociaciones con algún sentido entre contenidos de los sitios web.

Hoy vale la pena tener en cuenta los siguientes trabajos, que abren perspectivas conceptuales sólidas y argumentadas:

- Hipermediaciones (2008). Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva, Carlos Scolari, Gedisa, Barcelona.
- El fin de los medios masivos. El comienzo de un debate (2009), Mario Carrión y Carlos Scolari, La Crujía, Buenos Aires.
- Nuevos medios. Estrategias de convergencia (2008), Roberto Igarza, La Crujía, Buenos Aires.
- La pantalla ubicua (2009), Diego Levis, La Crujía, Buenos Aires.
- Nativos digitales (2009), Alejandro Piscitelli, Santillana, Madrid.
- Comunicación interpersonal en la era digital (2005), Eduardo Villanueva Mansilla, Norma, Bogotá.
- Convergencia Digital, Revista Signo y Pensamiento No. 54, 2009, PUJ, Bogotá.

El nombre que le he dado a este artículo recoge la apuesta de Scolari: actualizar el trabajo de Martín-Barbero. Sin duda, la propuesta es audaz desde el punto de vista de la variable tecnológica (habla de hipermediaciones); lamentablemente en el trabajo se pierde el fondo: no aparece el aparato crítico ni la lectura encarnada en la realidad socio-política de América Latina. En varios autores y autoras citados aparece reiteradamente la categoría convergencia: la destacaré como lo merece.

* Este artículo hace parte del proyecto de investigación Mundos de vida de los niños y jóvenes en las pantallas, realizado con auspicio de Idep-Colciencias por un equipo de investigadores e investigadoras de las universidades Distrital, La Salle y Los Libertadores, de Bogotá, y de la Universidad de Manizales-Cinde, entre enero 2008 y marzo 2009.

La tesis que sostiene Scolari es que el siglo XX fue la época de los medios masivos (radio, TV, cine, prensa). Los llamados "nuevos medios" serían adaptaciones o desarrollos de los anteriores: serían los epígonos mutantes de la era post-masiva, que permiten el cruce de expresiones estéticas, narrativas, sensoriales, tecnológicas y económicas. Nuevas formas y lenguajes que introducen cambios tanto en la producción como en el consumo, que marcan una transición hacia una nueva era mediática caracterizada por las redes sociales, las relaciones entre real/virtual, la solidaridad entre colectivos inteligentes en la red, las tecnologías polifuncionales y móviles, la digitalización y la interactividad.

La web 3.0 sería el resultado de la convergencia receptor/emisor, lector/autor, de la interacción semántica entre bases de datos y máquinas 'inteligentes'. Sin embargo, la discusión acerca de los cambios tecnológicos no se debería centrar en denominaciones con fondo comercial (como son 2.0 y 3.0) sino en la comprensión del fondo del asunto: las múltiples convergencias (más allá de las puramente tecnológicas).

Así como se habla de la era "pots-masiva" también se invoca la "remediación". Los medios masivos perviven; las interfases continúan teniendo vigencia, con ciertas actualizaciones: el libro y las publicaciones en soporte papel gozan de buena salud; en el ámbito del sonido, los CD mantienen la opción de una transición decorosa hacia la digitalización, mientras la radio resiste con gran fuerza; el cine y la TV padecen los más duros ataques... pero su fin no está cerca, porque saben adaptarse a las circunstancias.

El trabajo de Roberto Igarza es, a mi parecer, aquel que ofrece más claridad en relación con el tema central. A continuación trataré de *sintetizar su planteamiento*¹. Los llamados NM se entienden como

(...) formas culturales que dependen de componentes digitales físicos para ser almacenadas, distribuidas y representadas, capacidades que generalmente están asociadas a la computadora... y pueden ofrecer una experiencia interactiva y la conectividad a la red para el acceso remoto a los contenidos y la comunicación entre usuarios...

La progresiva convergencia es producto de la digitalización y los intercambios simbólicos/culturales en el contexto de la globalización. Se podría pensar en una "era convergente" en todas las dimensiones, lo cual implica: a) un número potencialmente infinito de emisores o emisoras que pueden distribuir simultáneamente información individualizada a un número potencialmente infinito de receptores o receptoras; b) todos los actores sociales, autores y autoras, editores y editoras, difusores y receptores o difusoras y receptoras, comparten recíproca e igualitariamente el control sobre el contenido que se difunde.

La convergencia tecnológica más evidente se observa entre computadora y televisor en tres micro-universos: a) la computadora conectada a Internet; b) la TV y sus dispositivos de interactividad (video-grabadoras, videojuegos...); c) los dispositivos móviles. Este conjunto influye notablemente en las formas del circuito económico.

El concepto de multimedia interactivo pone énfasis en la interactividad como rasgo distintivo y atributo esencial de un entorno multimediático, metasistémico, no-lineal: el discurso adquiere allí una arquitectura poliédrica, permeable y participativa que rompe la linealidad narrativa.

Se ofrece al usuario o usuaria una experiencia más personalizada, inmersiva y sustentada en una combinación híbrida de contenidos (formatos, géneros y canales), mientras acepta un pacto de lectura más débil (los NM son porosos y elásticos), una cierta reciprocidad en el intercambio comunicativo (abundantes estrategias participativas) y una menor rigidez de los esquemas de contraprestación (más flexibilidad y precios por pieza en lugar de precios fijos y homogéneos).

¹ La tarea de 'síntesis' (a juicio del autor) aplica en el texto en cursiva."

En la convergencia 3.0 el texto se vuelve práctico y próximo a la actualidad. Aborda los problemas que suscita la transformación del lector o lectora en autor o autora, de receptor o receptora en emisor o emisora. Este fenómeno se sustenta en la idea de que, en la red, todos los nodos tienen igual potencialidad. El concepto peer-to-peer (P2P) es abundantemente desarrollado como elemento fundador de la tendencia a compartir contenidos y a actuar colaborativamente en la red. Los modelos de comunicación de los NM se sustentan en la participación, la desintermediación y el acceso sin costo: las wikis y los blogs son buenos ejemplos.

La cuestión de la credibilidad es un factor determinante en el desarrollo de los NM (son infinitas nuevas voces anónimas o desconocidas), en la medida en que están vinculados con los sistemas de convivencia social. La democracia y el funcionamiento de los medios se han determinado recíprocamente durante años. La redefinición de los medios cambia la relación ciudadano-política y afecta la gobernabilidad de las instituciones.

La convergencia se ha convertido en la clave para comprender la utopía tecnológica de los NM al interior del modelo Internet: navegar en un espacio-red "sin fronteras", con un problema a resolver: el lenguaje como herramienta de comunicación y fuente de significado común (¿el hipertexto?). Estamos pasando de la convergencia tecnológica a la convergencia de medios: los teenagers o nativos digitales nacieron entre el televisor y el computador... han convertido masivamente y durante muchas horas diarias la convergencia en un asunto más cultural y transmediático que tecnológico, es decir, de circulación fluida de información y entretenimiento entre medios: usan todo tipo de intercambios comunicativos alternativamente, en dispositivos polifuncionales en los que se integran textos, imágenes y audios. Internet como "metamedio" parecía suficiente para lograrlo, incluso pagando por el acceso, no por los contenidos.

Sin embargo, la lógica convergente se funda en la digitalización del procesamiento, almacenamiento, difusión y recepción de la información, y en el tendido de redes de comunicaciones, de manera similar a las redes eléctricas, para hacer llegar la información a todo lugar donde se la necesite. La idea es que el abaratamiento general aumentará exponencialmente el volumen y el acceso distribuido y remoto de contenidos para un número de usuarios y usuarias creciente de manera exponencial. El factor básico en los cambios de cada uno de los sectores (tecnológico, económico, político, cultural...) tiene que ver con la digitalización producida gracias al progreso en los microprocesadores. La integración en un chip de un número creciente de circuitos lógicos les permite tomar millones de decisiones simultáneamente. La relación entre densidad / precio de estos componentes ha dado un salto cuantitativo, y el costo del procesamiento de la información por unidad ha disminuido significativamente.

Si se analiza la convergencia como un proceso, se distinguen tres etapas:

- Convergencia 1.0: la convergencia es Internet*
- Convergencia 2.0: Internet es el metamedio*
- Convergencia 3.0: los nuevos medios sociales y la cuarta pantalla (celulares)*

A continuación, sintetizo algunos rasgos que caracterizan el modelo de comunicación de los NM y los elementos básicos de la convergencia 3.0:

- Elasticidad: capacidad de expandirse en contenidos y servicios sin que esto afecte el diseño inicial en lo estético ni se produzcan desconfiguraciones.*
- Permeabilidad: capacidad para renovar dinámicamente sus contenidos con aquellos provenientes de otras plataformas. La dinamización de sus contenidos se hace mediante un acceso directo y permanente a las bases de datos así como a fuentes de información ajenas. El usuario o usuaria puede*

salir e ingresar con facilidad del entorno. La permeabilidad existe también respecto de la publicidad, la que puede ser gestionada de manera autónoma por terceras partes (agencias de publicidad on line, centrales de medios). Los contenidos publicitarios se incrustan y fluyen en el nuevo medio gracias a esa permeabilidad. Proponen débiles fronteras lo que acentúa la navegación entre fuentes. Para vincularse con otro medio no hace falta el beneplácito del medio destinatario. La permeabilidad y la elasticidad se combinan para crear una sensación de abundancia.

- *Predictibilidad*: todas las rutas de navegación posibles han debido ser programadas. La traducción binaria del guión no lineal está determinada con antelación por los programadores. La reactividad, es decir, la capacidad del sistema para reorganizar sus componentes en función del requerimiento del usuario o usuaria y ofrecerle una nueva composición visual y de contenidos que se le ajuste, es un factor determinante de la capacidad del motor mediático. Los agentes inteligentes móviles recorren los contenidos anticipando los movimientos del usuario o usuaria, porque conocen sus trayectorias anteriores y sus centros de interés. Una capacidad de predictibilidad elevada equivale a una optimización de los recursos y de la navegación del usuario o usuaria, que encontrará más rápidamente y más ajustada a sus intereses la información que necesitaba.

- *Multimodalidad*: el motor mediático ofrece varios modos conversacionales. Esta multicanalidad permite al usuario o usuaria elegir interactivamente el canal de comunicación que le resulte más eficaz a la recepción entre los diferentes canales que coexisten sobre el mismo soporte. La cognición reposa sobre el tratamiento de informaciones verbales y no verbales (lenguajes, imágenes y expresión gestual) que se encuentran en constante interacción. El usuario o usuaria utiliza más de una modalidad sensorial en la construcción de significado. El efecto multisensorial es inmersivo. Procura envolver al usuario o usuaria manteniéndolo encapsulado.

- *Interactividad*: es la capacidad para crear una situación de intercambio con los usuarios o usuarias. Otorga al usuario o usuaria la posibilidad de intervenir y originar mediante esta intervención, una modificación en el contexto o en la consecución del diálogo o de la navegación. Por lo tanto, determina cuánto el usuario o usuaria puede influenciar sobre el aspecto o el comportamiento del nuevo medio. Su nivel de interactividad está fuertemente caracterizado por la inmediatez o el diferimiento con los que resuelve los requerimientos y vincula (articula) sus contenidos y servicios para satisfacer el pedido.

- *Automaticidad*: el motor mediático resuelve de manera automática las interacciones con los usuarios y usuarias, y dispone automáticamente también los recursos para responder lo más adecuadamente posible al requerimiento de los mismos.

- *Accesibilidad*: es la capacidad de hacer que el contenido y los servicios sean accesibles (legibles y navegables) para la amplia mayoría de los usuarios y usuarias, independientemente de las discapacidades que puedan tener. Por ejemplo, la capacidad de modificar el tamaño de la tipografía para hacer que la lectura sea más cómoda para personas con cierta discapacidad visual, o la aplicación (plug-in) que sintetiza en voz el texto de una página.

La interactividad

Desde la perspectiva del usuario o de la usuaria, ensayando una aproximación sincrética, podría afirmarse que la interactividad es la que le otorga la posibilidad de intervenir y originar, mediante esta intervención, una modificación en el contexto o en la consecución del diálogo o de la navegación. Gracias a la interactividad, el usuario o usuaria puede interactuar con el medio digital para elegir su propia trayectoria y combinar los recursos a su disposición para obtener la función informativa deseada. La interactividad incide de modo determinante en la experiencia comunicativa, que es especialmente percibida por la usabilidad del medio. Optimizar la usabilidad consiste en mejorar las condiciones para que la mayor cantidad posible de usuarios y usuarias pueda acceder al contenido y a los servicios, incluso aquellos y aquellas con discapacidades visuales o con competencias digitales o mediáticas muy limitadas.

Desde la perspectiva del sistema, la interactividad es la disposición organizada de facilidades, de una manera lo más individuada posible, para que el usuario o usuaria pueda influenciar en el aspecto o el comportamiento del sistema en línea. La automaticidad con la que es capaz de responder, denominada reactividad, queda en evidencia cuando responde a una manipulación física (movimiento o lenguaje corporal) que pretende un cambio en el comportamiento del sistema (p. ej., al hacer clic en un objeto digital).

Los rasgos de un modelo de comunicación interactiva son:

- *Inmediatez: introduce un cambio de escala y ritmo (actualización permanente) en la cobertura informativa, definiendo una cultura de la información instantánea. El concepto de programación utilizado en la televisión analógica -caracterizado por una emisión en franjas horarias que produce que el espectador debe "esperar" la hora de emisión- desaparece frente al incremento de capacidades del usuario o usuaria para acceder a la información cuando lo desea y le conviene. La información en línea -de actualización permanente- ha introducido gradualmente lo que Harper denomina la "cultura de la información instantánea". Esta creciente inmediatez en la difusión de las informaciones introduce a la vez una complejización mayor de la producción, sobre todo teniendo en cuenta la tendencia a incluir material producido por usuarios y usuarias en proximidad de los hechos. La inmediatez sugiere la necesidad de introducir parámetros sobre la calidad, dado que ser los primeros o las primeras en dar la noticia puede resentir la veracidad o exactitud de las informaciones.*

- *Personalización: el usuario o usuaria puede seleccionar cómo (p. ej., formato txt o html), dónde (teléfono móvil, correo electrónico) y cuándo (periodicidad) recibe la información de su interés (sección, avances de cine, meteorología, bolsa). Permite que los usuarios y usuarias obtengan informaciones de mayor significatividad o relevancia.*

En alguna medida, el usuario o usuaria que usa servicios para configurar su propio menú de contenidos de acuerdo con sus preferencias o elige la cámara desde dónde observar el evento, se "convierte en realizador".

- *Ampliación: el enriquecimiento simultáneo del medio consiste en que el usuario o usuaria pueda acceder a más información, en función de su deseo. El concepto de enriquecimiento apela a la complementariedad y no a la sustitución o a la competición entre contenidos.*

- *No linealidad: el usuario o usuaria accede a contenidos organizados mediante enlaces, sin que ello estructure un único recorrido posible como lo haría en un relato tradicional. El usuario o usuaria participa como*

constructor o constructora de discurso, por cuanto selecciona un número de secuencias determinadas y las ordena según su deseo, determinando así el contenido y decidiendo la duración de la consulta, lo que representa una ruptura con el molde de pensamiento lineal sustentado en recursos tendientes a asegurar la atención del espectador o de la espectadora sobre un contenido y arrastrarlo o arrastrarla secuencialmente hacia el siguiente. La facilidad de contar con varias opciones de navegación (el usuario o usuaria puede bifurcar en cualquier enlace intermedio inserto en el contenido) dentro del mismo canal, puede incrementar la retención del espectador o espectadora.

- La participación: produce un cambio en el estatuto del lector/telespectador; que se convierte en un usuario o usuaria activo que interviene en la producción de contenidos. El rol activo que ejerce se sustenta en las capacidades de comunicarse con los responsables del contenido y con otros usuarios y usuarias. La comunicación es bidireccional a partir del momento en que el usuario o usuaria tiene las capacidades de intervenir en la secuencia (guión). Estas capacidades producen un cambio en el estatuto del usuario o usuaria, que deja su rol pasivo para convertirse en un tele-usuario activo o en una tele-usuaria activa, y promueve una dinamización de la relación entre usuarios o usuarias y profesionales de los medios. Además, desarrolla una "mayor dimensión comunicativa" de la interactividad cuando se lleva a cabo entre usuarios y/o usuarias, promoviendo la creación de grupos de usuarios y usuarias (comunidades de interés).

Caracterización del Nuevo Medio

Explorando todas las dimensiones de la convergencia, todos los nuevos medios de comunicación comparten tres características básicas:

1. Digitales. Son el producto de la digitalización de contenidos y redes. El paradigma digital representa un cambio mayúsculo para los medios de comunicación. La evolución de los microprocesadores, que al integrar un número creciente de circuitos lógicos les permite tomar millones de decisiones simultáneamente, y el positivo salto cuantitativo de su ratio densidad/precio, impulsó una digitalización que impacta en todos los eslabones de la comunicación, desde la producción del mensaje hasta su recepción. Si la información se ha convertido en el motor de las sociedades modernas, es porque, digitalizadas, convertidas en 1 - 0, la voz, las imágenes y los datos, todas las comunicaciones, pueden ser transportadas por una misma red de infraestructura.

2. Interactivos. La interactividad implica una capacidad de comunicación bidireccional muy desarrollada respecto de la anterior etapa. El lector o lectora se convierte en usuario o usuaria y asume un rol activo. El nuevo medio tiene capacidades para mantener, con cierta automaticidad, intercambios comunicativos con el usuario o usuaria, mientras que los medios tradicionales se basan en un modelo productivo estrechamente ligado a la capacidad de difusión. En la era industrial, comunicar masivamente requería capacidades técnicas, logísticas y económicas importantes para hacer llegar el contenido hasta los destinatarios y destinatarias, las que no eran accesibles para cualquier ciudadano o ciudadana. Los nuevos medios son técnicamente permeables y pueden integrar con facilidad la producción de terceros y de los propios usuarios y

usuarias. La comunicación -que era unívoca-, con la interactividad se vuelve bidireccional. Son además -los medios- una plataforma de interconexión entre usuarios y/o usuarias, entre pares que se encuentran sin requisitos previos en un espacio virtual para intercambiar todo tipo de información. A la interactividad medio-usuario o medio-usuaria se agrega una interactividad horizontal entre usuarios y/o usuarias.

3. En línea. Ofrecen contenidos y servicios que están disponibles desde cualquier lugar de la esfera en todo momento. Se trata de una disponibilidad 24/7 que promueve una actualización permanente. Tienen una capacidad de difusión global sin fronteras físicas. Los usuarios y usuarias pueden usar diferentes dispositivos de recepción ajustados a cada circunstancia del día (computadora personal en el trabajo, teléfono móvil, etc.). Todos los contenidos y servicios son multiplataforma de modo que todos se adecuan automáticamente a los diferentes formatos de recepción.

Si bien el término 'new media' fue acuñado hace más de una década para identificar los productos en CD-ROM, confundiendo contenido y soporte, en la segunda mitad de los años noventa se emancipó de su original acepción ampliando la cobertura de su definición para incorporar la influencia de Internet. En la primera etapa, los NM se distinguían por ser digitales e interactivos; en la segunda se adicionó la capacidad de funcionar en línea.

El cambio que introducen es entonces un cambio pluriparadigmático:

- a) Paradigma digital: pasaje de lo analógico a lo digital.
- b) Paradigma de la reciprocidad: pasaje de lo unívoco y la asimetría a lo bidireccional y a la complementariedad de voces.
- c) Paradigma de la conectividad: pasaje de la asincronía y lo duradero a la conectividad y la actualización permanente.

Este último es tal vez el más omnipresente, debido a la tendencia a una conectividad permanente dada por:

- Un acceso a Internet de tarifa plana con tecnologías que permiten estar todo el tiempo conectado sin perder el acceso simultáneo a otros servicios (favorece la interactividad entre máquinas y sistemas interoperables).
- Una conectividad nómada (accesibilidad permanente del usuario o usuaria con la red y viceversa).

Aproximación a una taxonomía de los NM

Desde la perspectiva de la finalidad y la funcionalidad, existen cuatro tipos de NM:

1. Medios de comunicación tradicionales en línea. Son la versión digital y en línea de los medios tradicionales. Por ejemplo, los periódicos en Internet, la versión digital de la TV o la versión podcasting de la radio. También incluye los medios que tuvieron una trayectoria off line pero que la abandonaron para mantener solo una versión on line.

2. Medios de comunicación nativos. Fueron concebidos como NM, es decir, que no tienen antecedentes off line. Sus contenidos son elaborados exclusivamente para ser difundidos interactivamente y en línea. Ofrecen contenidos que compiten con los anteriores. Pueden ser elaborados por profesionales, por no-profesionales o por una combinación de ambos.

3. Medios sociales. Los medios sociales son plataformas que permiten crear o mantener la comunicación en línea entre los miembros de una comunidad que puede ser permeable o cerrada. Los usuarios y usuarias explotan las facilidades de la plataforma para enviar y recibir mensajes instantáneos o diferidos con los otros miembros de la comunidad, crear colaborativamente

contenidos y compartir contenidos en red. Existen dos tipos de medios sociales: a) De expresión: facilitan la participación de otros usuarios y usuarias con sus comentarios; b) Horizontales: son plataformas para gestionar la comunicación entre comunidades de interés.

4. Agregadores. Pueden ser: a) redifusores de contenidos elaborados por uno o más medios de comunicación en línea; b) conectores que vinculan directamente al usuario o usuaria con el medio en línea.

Lista de referencias

- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Gedisa.
- Carrión, M. & Scolari, C. (2009). *El fin de los medios masivos. El comienzo de un debate*. Buenos Aires: La Crujía.
- Igarza, R. (2008). *Nuevos medios. Estrategias de convergencia*. Buenos Aires: La Crujía.
- Levis, D. (2009). *La pantalla ubicua*. Buenos Aires: La Crujía.
- Piscitelli, A. (2009). *Nativos digitales*. Madrid: Santillana.
- Villanueva, E. (2005). *Comunicación interpersonal en la era digital*. Bogotá, D. C.: Norma.

Referencia

*Germán Muñoz G., ¿De los 'nuevos medios' a las 'hipermediaciones'?", Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, Manizales, Doctorado en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud del Centro de Estudios Avanzados en Niñez y Juventud de la Universidad de Manizales y el Cinde, vol. 8, núm. 1 (separata), enero-junio de 2010, pp. 9-16.
Se autoriza la reproducción del artículo, para fines no comerciales, citando la fuente y los créditos de los autores.*

La "colección personal de música de bolsillo".

Un antídoto contra el aburrimiento

Miguel Antonio Peláez*

Docente e investigador en la Facultad de Filosofía y Humanidades de la Universidad de La Salle.

-Descargar música: un recurso contra el aburrimiento, la soledad, y el agobio de la cotidianidad familiar. -Compartir, divertirse, pensar: todo es posible con música. -Ateorar sonidos, coleccionar sólo lo mejor, en comunidades de culto. -Espantar la tristeza, tener una compañía.

Primera versión recibida febrero 3 de 2010; versión final aceptada junio 22 de 2010 (Eds.)

En tres colegios de Bogotá, a saber, el Nuevo Chile, centro de educación pública del suroccidente de la ciudad; el colegio San Bartolomé, entidad privada situada en el centro-oriente de la ciudad, y el colegio El Destino, semirural, localizado en el extremo sur de la ciudad, con la colaboración de algunos profesores y profesoras de cada una de las instituciones, un grupo numeroso de niños, niñas y jóvenes (NNJ) se convirtió en población de estudio. El interés central del trabajo era conocer su manera de vivir, de crear una realidad, de interactuar con las pantallas. Fue claro que intentábamos entrar en un territorio desconocido al que llegamos como el viajero provisto de cartas de navegación que han sido elaboradas con base en rumores, supuestos y prejuicios.

De hecho, las ideas previas sobre las "pantallas" surgen de la experiencia como investigadores y aficionados y de las lecturas de trabajos de otros investigadores e investigadoras interesados en el tema en diversas partes del mundo. Sobre la marcha, como resultado de cada conversación y de las sesiones de los grupos focales, en la observación de sus actitudes hemos modificado las preguntas e intereses.

La pantalla que ha sido mi objeto de indagación es la "colección de música que se lleva en el bolsillo" o reproductores musicales (entre otros: mp3, mp4, Ipods, celulares) con los que andan por el mundo, equipados con su sonido personal. Permanentemente he pensado: "¿cómo los cambia este dispositivo?" Y una situación extrema: "¿Qué pasaría si, de repente, el reproductor que atesoran y los acompaña a todas partes desapareciera de sus vidas?". Estas preguntas, desde las primeras sesiones sencillas de conversación, me llevaron a conocer cosas muy puntuales sobre la manera en que se aproximan a Internet. Poco a poco se hizo importante la mecánica de uso de Internet relacionada con la música: la "mecánica de la descarga" útil para guardar y almacenar la música preferida.

Descargar música: un recurso contra el aburrimiento, la soledad, y el agobio de la cotidianidad familiar

Se hizo visible un uso colectivo y otro privado del reproductor entre NNJ.

* Antropólogo de la Universidad de los Andes. Correo electrónico: elcarsenal@hotmail.com

Realmente es un elemento clave para relacionarse con otras personas en su cotidianidad. Y se ha ido convirtiendo en un arma poderosa, casi el último recurso en la pelea contra el aburrimiento y la soledad.

A pesar de los contextos sociales distintos de cada una de las instituciones observadas, y de las diferencias de edad y de género entre los grupos con los que trabajamos, hay algo en común entre los NNJ que conocimos en el trabajo de campo: un deseo de inmersión en estas tecnologías, de mantenerse conectados y conectadas. ¿Por qué es tan fuerte en sus vidas el aburrimiento y la soledad?, ¿cómo se manifiesta? ¿qué hacen ellos y ellas ante esta situación? El enemigo es monumental, y la lucha parece desigual, pero el reproductor musical es para ellos un arma de cierta efectividad contra este estado de sus vidas.

Aunque lo mencionan con frecuencia como una situación constante en sus vidas, para los NNJ de las instituciones educativas observadas es difícil articular verbalmente en qué consiste el aburrimiento. Es un estado de ánimo que parece tener que ver con cosas distintas, de las cuales hay una que se menciona reiteradamente en los grupos focales: estar solos lleva al aburrimiento. Los NNJ, cuando regresan de clases a sus hogares, llegan a una casa vacía. En gran medida la vida laboral de sus padres y madres conlleva esta situación.

Por otra parte, en los momentos en que se ocupan de sus deberes escolares en sus casas usando herramientas tecnológicas como computadores personales, conectados y conectadas en muchos casos a Internet, los padres y madres sienten que no pueden ayudarles a sus hijos e hijas porque no saben cómo funcionan estos nuevos medios de comunicación. Los padres y madres sienten que sus hijos e hijas se desempeñan de forma tan competente al realizar sus labores con estas nuevas tecnologías (computadores e Internet), que no ven necesaria su presencia. Como resultado de estas dos circunstancias, los NNJ pasan mucho tiempo solos también en la casa.

En consecuencia, las pantallas están produciendo para los NNJ un mundo distinto del mundo de sus padres y madres. En este caso, un mundo en el que la tecnología, el computador, la conexión a Internet, es fundamental. Los NNJ de los colegios San Bartolomé y Nuevo Chile, son usuarios frecuentes de estas tecnologías. El acceso al computador en sus casas, la conexión a Internet, a sistemas de juego digitales, a teléfonos celulares, a reproductores personales de música, para muchos de ellos y ellas es parte de sus vidas. Pero la soledad les causa aburrimiento, el silencio los agobia, y las tecnologías son aparentes escapes.

Si no pasa nada durante un lapso de tiempo se sienten aburridos y aburridas. Estar en su habitación sin una tarea establecida, en medio del silencio de sus propios pensamientos, o en un bus (si lo hacen solos o solas) durante un largo trayecto -lo cual es común en el tráfico capitalino- son situaciones que producen el aburrimiento. Por el contrario, situaciones de no-aburrimiento son aquellas que generan un reino de sensaciones y estímulos que se transmiten a través de las pantallas y sus dispositivos tecnológicos. En sus propias palabras:

Escribo mi tarea en un documento de Word, y al mismo tiempo estoy conectado al MSN chateando con mis amigos. Mientras tanto escucho música por medio de algún reproductor que tenga mi computador, o el mío, aunque éste lo uso sobre todo en mi casa si no estoy haciendo tareas, o cuando estoy fuera de ella. También estoy pendiente de alguna descarga que he empezado en el PC, de alguna canción o video, y sigo buscando nuevas cosas para descargar. De tanto en tanto mando a mis amigos pequeños mensajes por el celular y de rato en rato reviso alguno de los portales de redes sociales a los que pertenezco.

Esta misma situación surgió con reveladora frecuencia al aplicar las siguientes

preguntas y obtener las respuestas que se registran a continuación:

- **Investigador:** Cuéntenme acerca de los momentos en los cuales usan ustedes con mayor frecuencia sus reproductores musicales. ¿Cómo los describirían?

- **NNJ:** Yo trato de usarlo tanto como sea posible, pero sobre todo cuando me siento aburrido.

- **Investigador:** ¿Qué es sentirse aburrido?

- **NNJ:** No sé... cuando no pasa nada... cuando ya no tengo nada más que hacer.

- **NNJ:** Cuando en la ruta del bus me doy cuenta de que se me quedó el reproductor, o no me dejan traerlo, o en un bus, ese es un momento muy aburrido.

- **Investigador:** ¿Pueden describir un momento que sea todo lo contrario a "aburrido"?

- **NNJ:** A veces las tareas son aburridas, bueno, lo son cuando uno no puede hacer las otras cosas.

- **NNJ:** A mí leer me cuesta mucho trabajo, siempre siento que quiero hacer algo más.

- **Investigador:** ¿O sea, no leer y hacer alguna otra cosa, algo distinto a las tareas, dirían que eso es algo no-aburrido?

- **NNJ:** A veces. Pero es que yo puedo leer y hacer otras cosas.

- **Investigador:** ¿Cuáles otras cosas?

- **NNJ:** Pues a mí me gusta hacer las tareas mientras chateo y escucho música, esas cosas. Se puede cantar y ver videos...

- **NNJ:** Yo siempre tengo abierta una página con videos, y entonces hago un poquito de tareas, veo los videos, más las tareas, cambio las canciones, así. Yo siento que sin música no puedo estudiar.

- **Investigador:** ¿Qué más?

- **NNJ:** Las tareas son siempre las mismas... si yo hago sólo eso... siento que quiero hacer algo más... igual la tarea siempre la hago.

Buscar múltiples sensaciones y estímulos, responder a diversos retos y actividades, es la constante. Sin embargo, para algunos de los NNJ del colegio El Destino, la disponibilidad de un computador y la conexión a Internet no es tan grande como lo es para los del San Bartolomé o el Nuevo Chile. Además, muchos de ellos manifestaron que no cuentan con mucho tiempo libre, ya que a los deberes escolares deben sumarle diversas tareas domésticas, o propias del ambiente semi-rural en el que se encuentran esta institución y sus hogares. Hay que decir que en el contexto de esta institución, las referencias al aburrimiento no aparecen con tanta frecuencia. De hecho con casi inexistentes. En consecuencia, no aparece la angustia frente a esa situación. En todo caso encontrarse solos, con tiempo libre, es una situación que propicia fuertemente el aburrimiento.

Los NNJ del colegio Nuevo Chile estudian en la jornada vespertina. Pasan las mañanas en casa, casi siempre haciendo sus tareas escolares. Sus papás han salido temprano al trabajo y sus madres pasan mucho tiempo en múltiples tareas domésticas. Parece no aburrirlas llevar a cabo siempre las mismas tareas, hacer las mismas cosas. Las tareas son, en el fondo, siempre iguales, su estructura las vuelve algo ya predecible. Cristian (12 años), dice que cuando se dedicaba a sus tareas trataba de dar la sensación de que estaba ocupado en sus cosas, resolviendo problemas de aritmética, o copiando en sus cuadernos largos párrafos de sus libros de texto... era algo que le costaba mucho esfuerzo. La concentración era el problema más grande, la prueba más difícil de superar. El reproductor musical cumple una función especial en esos momentos al proporcionar una música de fondo, una textura adicional que, sorprendentemente -para alguien no

educado en la disciplina de la lectura silenciosa y prolongada- le ayuda a enfocar sus esfuerzos en ese largo tiempo.

Cristian leía por unos minutos su libro de texto, o resolvía algún problema, y con cualquier excusa se levantaba de la mesa del comedor donde hacía sus tareas a buscar algo distinto qué hacer, cualquier cosa. Su mamá se desesperaba y le decía que estaba perdiendo el tiempo y no iba a alcanzar a terminar los deberes o que no la dejaba llevar a cabo sus oficios en paz. Cuando su padre tomó una afiliación a un plan de telefonía fija con Internet -aunque no muy rápida-, de repente las cosas empezaron a ser diferentes. Aparecieron mil opciones de cosas nuevas y estimulantes, de otras actividades y posibilidades. Todo ello sin dejar de hacer sus tareas, entrando al Wiki en español, o googleando temas y navegando por las páginas en español donde encontraba lo que necesitaba.

El paradigma del aburrimiento se siente varias veces al año, durante los períodos de vacaciones, cuando la familia entera se desplaza a la ciudad de Ibagué, a visitar a la familia paterna. En casa de estos familiares no hay conexión a Internet ni le permiten a Cristian buscar un café Internet, como alguna vez lo propuso, porque no conoce la ciudad, y porque se supone que el motivo del viaje es visitar a la familia. No solo hace un poco de calor, es que no hay nada que hacer allá. Los adultos salen a la ciudad, a hacer vueltas (¿en qué consiste "hacer vueltas"?). Pero él siente que no hay nada qué ver, ningún lugar interesante donde ir, y, para completar la terrible situación, sus primos se molestan si él escucha música en su reproductor. Él podía entender esa molestia, porque los audífonos, claro está, no permiten compartir esa experiencia con alguien que no los tenga. Si sólo hubiera habido un computador, las cosas podrían ser diferentes, todos podrían haber escuchado la música de su gusto. Pero, en casa de sus tíos tan sólo había un antiguo equipo de sonido, no les permitían manipular a los niños viejos vinilos y algunos discos compactos de música que nadie conocía.

Para Cristian y quienes lo escuchaban la situación planteada era simplemente agobiante. Un niño de su edad que empieza a sumergirse en las nuevas tecnologías ha encontrado en ellas una posibilidad de cura para sus momentos de aburrimiento. Sus primos y tíos poco lo visitaban ya que no contaban con el dinero para el viaje y los gastos en la capital. Entonces hablamos hipotéticamente sobre cómo haría él las cosas, cómo planearía el tiempo para que esa visita no fuera para ellos tan aburrida como la que debió padecer. Su respuesta sorprende: perdió la timidez, abandonó los monosílabos o las frases cortas en voz muy baja..., se liberó; fue la oportunidad de demostrar su experticia sobre un tema estimulante y muy importante.

- **Investigador:** Muy bien, supongamos entonces que están tus primos en casa, es la mañana, ya han desayunado, los adultos están haciendo sus "vueltas", ¿qué les propondrías hacer?

- **Cristian:** *Pues sería muy chévere que bajáramos música por Internet.*

- **Investigador:** ¿Por qué? Cuéntame qué de lo que haces al bajar música te gusta tanto, te entretiene, te divierte tanto.

- **Cristian:** *Ah, porque cuando bajo música puedo ver muchas cosas. Por ejemplo Youtube, yo pienso en qué quiero bajar... reviso el Mp4, y voy como pensando en qué canciones quiero.*

- **Investigador:** ¿Haces planes sobre eso?, ¿Tú sabes cuántas canciones y qué canciones tienes en el reproductor?

- **Cristian:** *No, son muchas (risas). No, empiezo a ver la lista de los grupos y las canciones y se me ocurre bajar una canción más de uno, de cualquiera. Igual otro día bajo de otro. Le cuento a un amigo...*

- **Investigador:** Cómo así, cuando haces esto, ¿estás chateando también?

- **Cristian:** *Sí, a veces... es más chévere porque le cuento a mi amigo, "hey, mire lo que voy a bajar", y le mando por el MSN la dirección de la canción en*

el Youtube. Y entonces él me responde que qué buena está y nos damos ideas.

- **Investigador:** Entonces, ¿primero está ir a **youtube**?

- **Cristian:** *Claro. Es chévere porque se puede ver el video, entonces yo sé si me gusta o no. Si me gusta, pues anoto el nombre y la busco. A veces se me olvidaba escribirlas y me pasaba que una que me gustó mucho ya no la encontraba, o se me olvidaba cuál era esa que me había gustado tanto. Entonces siempre las escribo y luego empiezo a descargar, porque el computador se pone lento si pongo el youtube y el buscador.*

Esa es, en términos simples, la mecánica de la descarga. Puede ser algo aún más complejo (lo veremos más adelante) y parte de un entramado de investigaciones, conocimiento y prestigio.

Compartir, divertirse, pensar: todo es posible con música

En otro momento, debido a que en el colegio Nuevo Chile no había acceso a Internet, decidimos llevar a cabo una sesión en la Universidad de La Salle, con la intención de observar a los niños y niñas en pleno ejercicio de las herramientas tecnológicas. Iniciamos el trabajo proponiendo la situación hipotética de Cristian con sus primos. El grupo captó la situación rápidamente, como cuando se han tenido experiencias cercanas similares. En este momento teníamos conexión a Internet en un salón de conferencias de buen tamaño, con proyector de video-beam. Cuando Cristian preguntó a sus compañeros "¿Qué bajamos?", recibió una avalancha de posibilidades. Cada niño y niña del grupo gritaba un nombre de un grupo y de una canción, así que tuvimos que establecer turnos. Siempre los grupos focales en el Nuevo Chile eran difíciles ya que los chicos y chicas se sentían tensos, tímidos o nerviosos; a los NNJ aparentemente no les parecía para nada relevante nuestra investigación. El tema simplemente es muy obvio para ellos, forma parte de sus vidas: lo cercano no es siempre visible. Tal vez no son conscientes de que los reproductores son importantes para sus vidas. Los investigadores e investigadoras simplemente pertenecemos a un mundo de vida distinto al de ellos. Las cosas, por más importantes que sean, están ahí, y ya; se usan, se viven, y no se piensa mucho sobre ellas, salvo, quizás, cuando se les indaga al respecto y se les da la oportunidad de expresarse y opinar.

Cristian se encargó de liderar la jornada demostrando sus habilidades en la mecánica de la descarga. Entrar a Youtube, digitar el nombre del grupo y el nombre de la canción; revisar con un vistazo las muchas posibilidades, escoger una, revisar otras. En Google se verifica la discografía del grupo, se pueden buscar fotos, descargar wallpapers, incluso ringtones. Si la conexión a Internet es de velocidad decente, el proceso es ágil y unos segundos son suficientes para que los datos puedan cargarse, y muchas canciones pueden ser elegidas en muy poco tiempo, en un proceso ágil. Pero por momentos ese no era el caso para nosotros. Para solucionar ese inconveniente alguien propuso un nuevo paso: Myspace. Casi cada grupo de todo género musical, así como millones de usuarios alrededor del mundo, tienen una cuenta en Myspace. Los grupos cuelgan canciones en esta red social, fotos, información de interés para sus seguidores y seguidores, y reciben y envían peticiones de adición a un círculo de conocidos "amigos", lo que les permite contar con un medio de comunicación de actividades e información barato y efectivo, ya que los usuarios de este medio lo consultan con gran frecuencia. Myspace nos dio una conexión más ágil y pronto todos estaban cantando; de repente, en este grupo de jóvenes algo sorprendente estaba pasando. Todos se movían al ritmo de las canciones, cantaban las letras, hablaban de ellas, y en un texto de Word iban escribiendo una lista de las que querían que se uniera a la mecánica de la descarga.

Lamentablemente, por las políticas de la universidad respecto de ciertos accesos a la Internet, no era posible bajar las canciones en esta sesión, porque no había

acceso a ningún motor de descarga de archivos tales como música y video, como kazaa, ares, soulseek o e-mule. Fue claro que no había forma, dentro del tiempo del que disponíamos para este grupo focal, de lograr una autorización para activar el acceso a los motores de descarga, así que resignados, pero al mismo tiempo fascinados con el paisaje que aparecía ante nuestros ojos, surgieron preguntas:

¿Cómo habían llegado a conocer las canciones que predominaron en la sesión de grupo focal? Era música que encontraban en sus reproductores, que compartían en gustos y los hacía moverse y cantar con voces más y más altas. Canciones que comparaban entre ellos, todas de grupos de reggaetón, de hip-hop y ska, de grupos latinoamericanos, sobre todo argentinos y colombianos, que ofrecían en sus letras y videos numerosas referencias a temas de resistencia social, a denuncias sobre injusticias económicas, incluso de género, que tienen un fondo simbólico común desde México a Chile. Imágenes propias del movimiento zapatista mexicano, del Che Guevara -por supuesto- con alusiones a la marihuana como una herramienta de resistencia cultural, secuencias de protestas universitarias de movimientos sindicales viejos y nuevos. ¿Quién les había enseñado estas canciones? La respuesta de los NNJ fue muy clara y permitió ver una costumbre en la transmisión de conocimiento en el terreno de la música, que fue común en las tres instituciones: alguien mayor, el hermano de un amigo, un primo, el novio de una de sus hermanas. Siempre un personaje con esa característica aparece como el transmisor de un conocimiento musical que permanece en la base de los gustos de los NNJ. Nuevos estilos musicales aparecen, se conocen nuevos grupos, y de acuerdo con los intereses de una edad distinta los intereses que se manifiestan en la música cambian. En todo caso, lo primero que se conoció, que fue transmitido, legado, permanece. En cuanto a este gusto musical que apareció en esta sesión de grupo, esta música militante que había transformado nuestra sala de conferencias en un lugar de fiesta, Liliana, una de las investigadoras de nuestro grupo, encargada del tema de la mensajería de texto, y que había tenido un contacto previo con esta institución, me contó que el barrio Nuevo Chile tiene cierta tradición con estos temas, con una afiliación que podríamos enmarcar en la izquierda política colombiana, si tal categoría nos sirve para clarificar algo. Múltiples asociaciones juveniles situadas a la izquierda del abanico se habían podido identificar allí, y quizás en esa afiliación y la adopción de la música como una manera muy efectiva de preparar mentes, podría hallarse una explicación.

¿De qué forma entendían estos chicos y chicas tan jóvenes las letras de estas canciones? Es lamentable que el audio de las grabaciones no permitiese entenderlas claramente. Pero sí recuerdo que muchas de ellas eran fuertes, y sus alusiones a revoluciones, a resistir al imperio norteamericano y al consumismo y el capitalismo, muy directas. ¿Qué les gustaba de ellas? El ritmo, fue la respuesta más común, y las rimas. Canciones que les había sido fácil aprender, que estaban hechas para ser memorizadas fácilmente. Divertidas, en general, ese era el comentario de todos. Y también parte de un conocimiento que les había sido transmitido por hermanos mayores, primos y conocidos, que creo que les hacía sentir parte de algo, de una tradición.

¿Cuándo habrá una nueva sesión?, preguntó Cristian. Había encontrado un grupo de identidad musical en sus compañeros y compañeras de 13 años. Sus conocimientos musicales, transmitidos entre pares, tenían la virtud de ahuyentar el aburrimiento de cada mañana en una entretenida sesión de carácter "educativo". También fue mi experiencia personal: a pesar de usar un viejo walk-man Sony de cassettes, buena parte del tiempo libre de los primeros semestres de universidad y buena parte de mis primeros gustos musicales se basaron en el intercambio de música, en hablar de grupos, en compartir unos audífonos.

Atesorar sonidos, coleccionar sólo lo mejor, en comunidades de culto

En el colegio San Bartolomé, días después, con un grupo de NNJ e edades entre 13 a 17 años, ampliamos el tema. Sus mayores posibilidades económicas se traducen en mejor capacidad de conectividad y en una variedad de objetos tecnológicos mayor a la que habíamos visto en el Nuevo Chile. Sus actividades ligadas a la mecánica de la descarga se hizo aún más evidente: saben crear un espacio que es resistente al aburrimiento. Su música es diferente, muy diferente, a la que habían encontrado los NNJ del Nuevo Chile en su momento: muchos más ejemplos de rock en inglés, música mucho más reciente... Los reproductores también eran distintos. En el Nuevo Chile encontré muchos MP4's, mientras en el San Bartolomé abundaban los Ipods; en las dos instituciones usan celulares que permiten reproducir música. Cosas de ser práctico y no enredarse la vida con tantos aparatos y cables, me decían. La televisión, en su versión de cable internacional, con canales como MTV, o VH1, incluso HTV, apareció como una fuente de datos musicales que en el Nuevo Chile se mencionaba muy poco.

Camilo, un chico de 16 años, se me acercó mientras observaba la mecánica de la descarga que sus compañeros y compañeras de grupo desplegaban. En su morral aparecían algunas evidencias de la importancia de la música para su vida. El Heavy Metal era su nicho de gusto musical, en un estilo propio del siglo pasado: botones, "pins" de grupos ingleses como Judas Priest, con la referencia a uno de sus discos, de finales de los años 70's, Stained class; el disco de 1980, con el que debuta Iron Maiden, del mismo nombre de la banda. Conocía a todos sus compañeros y compañeras de grupo, y sabía que para ellos y ellas la música y los reproductores tenían cierta importancia, eran el telón de fondo a las actividades de todos los días, servían para espantar el silencio.

Yo sé que para ellos la música no es tan importante como lo es para mí y mis amigos. La música es parte de lo que somos. En mi Ipod no pongo cualquier canción. Primero, necesito que sea una buena versión, con buen sonido. En la medida de lo posible trato de subir a mi reproductor canciones de los discos que tengo, pero llega el momento en el que hay tanta música allá afuera que sé que no puedo comprar todos los discos que quisiera tener. Ese es el momento en el que descargo canciones, aunque no me gusta, realmente trato de hacerlo tan poco como sea posible. Quisiera poder comprar todo en discos, pero no puedo. Por eso, busco las mejores versiones de las canciones. Es importante saber dónde buscar: Kazaa es un buscador que no es bueno, muchas veces las canciones están incompletas, o la información que ofrecen de ellas no es verdadera. Crees que bajas un tema de AC/DC y resulta ser de otro grupo. Tiene muchos virus también y no se puede correr ese riesgo. Sería terrible pasar por la vergüenza de que una canción que le paso a uno de mis amigos estuviera contaminada, nosotros no hacemos eso.

Alrededor de la música -en este caso el heavy metal-, gira buena parte de la vida social de Camilo, tanto en el colegio como fuera de él. Alrededor de la música se han establecido sus relaciones de amistad más fuertes y duraderas. Más allá de las palabras. Saben mucho del tema, comparten gustos y sentimientos similares. Escuchan las canciones que les gustan, comentan brevemente por qué les gustan, por qué son especiales para ellos y ellas, en forma muy reiterativa.

Mientras me mostraba su reproductor, un bonito Ipod de 80 gigas (el más sofisticado que llegué a ver a lo largo de esta investigación), un aparato hermoso, de apariencia delicada, no solo útil, práctico, eficiente, sino estéticamente muy agradable, Camilo lo manipulaba entre sus manos con gran cuidado, lo consentía, estaba inmaculado, casi como si no lo usara, como en un permanente estado de novedad, como si cinco minutos antes lo hubiese recién comprado, en su caja. Tenía más de cuatro mil

canciones, y mientras recoríamos sus listas de reproducción, Camilo hablaba de ellas: cada una de las listas, reuniones de temas que pueden manipularse, recopilarse y modificarse desde i-tunes, para un momento especial. El más importante, los viernes por la noche cuando Camilo y sus amigos de heavy metal se reúnen y pasan la noche como un grupo de aficionados y aficionadas, viendo videos y películas en casa de uno de ellos, leyendo revistas, repasando las páginas oficiales de las bandas que les gustan, los blogs de aficionados como ellos. Y para esos momentos especiales, una tarea especial se ha llevado a cabo en los días previos, la de preparar la mejor lista de reproducción, la que por más tiempo permanezca al aire en esa noche de música. La lista de reproducción es exitosa si nadie en el grupo pide que la cambien, si no tiene momentos débiles en la selección de las canciones, si logra despertar el interés de todas y todos. Y es un reto grande, al que Camilo y sus amigos y amigas le dedican una buena cantidad de tiempo. Es un asunto de prestigio. Implica horas y horas de investigación y búsqueda. Pero su recompensa está en que todos y todas quieran que el vencedor o vencedora de la noche comparta con los demás la música que recopiló y les ha mostrado.

En diversos grupos de aficionados y aficionadas a la música es posible encontrar un celo muy fuerte por los materiales discográficos que manejan, y es común encontrar la opinión según la cual hay conocimientos, como discografías, por ejemplo, que no se comparten con todo el mundo, sólo con quienes lo merecen. Y ese merecimiento se logra por medio de diversas pruebas, como faenas de esfuerzo que hacen que los demás puedan saber que el interesado o interesada no toma a la ligera la música. Esfuerzos por encontrar un disco extraño, una camiseta de edición limitada, un parche que puede añadirse a la ropa que destaque por su diseño fuera de lo común. En el grupo de Camilo pasa algo parecido. Entre sus amigos y amigas hay un acuerdo tácito de compartir la música que han llegado a recopilar sólo entre ellos y ellas, para nada con alguien externo a su grupo. Al interior de ellos y ellas hay una serie de costumbres de generosidad, basada en la reciprocidad, que han construido a partir del tiempo en el que se conocen.

Yo sé que, siento que, puedo confiarles a mis amigos la música que me gusta, que me ha costado tiempo y esfuerzo y dinero recopilar, porque cuando ellos se encuentren con algo que a mí me gusta me lo pasarán también. Me gusta ser quien les pase música, porque se siente bien, se siente bien haber descubierto algo, eso es así. Entonces por eso me esfuerzo por estar pilas con eso, por enterarme de las noticias de los grupos, de todo lo que haga falta. Cuando nos estábamos conociendo, pues como que la confianza llegaba poco a poco, entonces si yo tenía mil canciones, pues como que no me gustaba mucho que uno de ellos pasara todo de mi ipod al suyo (risas), pero igual a mí me pasaron cosas, entonces así funciona. Ahora, como grupo, tenemos muchas cosas en común, estamos en un punto en el que ya sabemos quién tiene pequeños gustos distintos entre nosotros, entonces si yo quiero algo del grupo X que le gusta a Pablo, pues sé que él me pasa esas cosas sin problemas, y yo hago lo mismo. Y todos tenemos back-ups de la música en casa, en dvd's, que tienen mucha capacidad de almacenamiento como datos, porque un día pensamos en que si se nos pierde el ipod, o nos lo roban, o algo, pues dolería mucho. Imagínese volver a buscar toda esa música".

Es mucho trabajo el que Camilo y sus amigos y amigas dedican a su afición. Pero esa es una característica importante de los grupos que definen sus identidades de forma fuerte a partir de una actividad como la música, o los comics, o la pertenencia a una comunidad virtual que se reúne por medio de un juego de video: el tiempo que se le debe dedicar a esta comunidad, para tener un lugar en ella, es grande pero, precisamente, esas actividades forman parte integral de la vida social de los miembros

de este grupo, y, por lo tanto, no son percibidas por sus integrantes como una molestia o una carga tediosa e innecesaria.

En los casos de los colegios Nuevo Chile y San Bartolomé, de Cristian y Camilo, hemos visto lo que podríamos llamar usos y perspectivas públicas del reproductor de música. Estrategias para vencer la soledad y el aburrimiento que pasan por el contacto con otros u otras como ellos con quienes se construyen lazos a través de la música que se puede compartir por medio de los reproductores. Cristian hablaba de la emoción que produce la visión de videos y la escucha de canciones: *"Lo mejor de todo es que no se acaban, nunca me ha pasado que se acaben, o que yo diga que ya acabé"*. Camilo ha creado una comunidad con sus amigos y amigas, y en medio de todas las actividades que encuentra en ella para mantener su lugar y llegar a saber más y más sobre este tema que tanto le interesa -el heavy metal-, no hay lugar para el tedio. Es un mundo que se puede sostener durante largos períodos de tiempo, autosuficiente, con rutinas que no se ciñen a horarios, que él maneja naturalmente. En sus palabras:

Mientras salgo de las cosas del colegio, ya estoy en mi cuento, con mis canciones y mis videos. Y entre todos planeamos qué vamos a hacer el próximo fin de semana. Y apenas acabo las tareas pues me pongo serio y me dedico a mis cosas. Salgo y me veo un rato con mis amigos que viven más cerca. Trato de no quedarme quieto un solo momento. Una vez sí pasé unos días muy feos cuando fuimos a una salida aquí en el colegio y se me quedó el ipod... uffff, estaba desesperado, pero los demás me prestaban los suyos, compartíamos audifono, hehe, y entonces no fue tan grave, y ahora siempre veo como tres veces la maleta y lo toco para saber que no se me queda cuando salgo para el colegio.

Espantar la tristeza, tener una compañía

En el colegio semi-rural El Destino conocimos el caso de Liliana, una de las integrantes del grupo de segundo nivel de edad, con quien tras la sesión pudimos conversar y profundizar algunos temas que mencionó en varias ocasiones durante las conversaciones. En Liliana encontramos uno de los momentos más fuertes de uso privado del reproductor musical. Ella usaba su celular como reproductor musical: fue un regalo de un familiar cercano, uno de sus tíos paternos, con quien ha tenido una relación muy estrecha que tiene como puntos de comunicación el amor por la música y la curiosidad por la tecnología. Todo empezó cuando este familiar vio en ella una afición por la música que pronto superó las posibilidades que el equipo de sonido casero podía ofrecer. La familia de Liliana tiene recursos económicos muy limitados, así que cierta clase de regalos, de presentes con los que ella puede cubrir necesidades relacionadas con sus estudios, y con aficiones como la música y la tecnología, son un apoyo de su tío. Él le regaló su primer teléfono celular y un viejo computador PC que salió de uso en su casa tras una actualización de equipos. Pronto se dio cuenta él, de todos modos, que ella ansiaba tener un dispositivo que le permitiera escuchar música, y fue evidente que dispositivos como un walk-man, un disc-man, o un reproductor de vcd's sólo eran soluciones transitorias y poco prácticas. Hasta que un año antes de la época de nuestra entrevista Liliana recibió de sus manos un celular reproductor de MP3 con una capacidad de 2 gigas de almacenamiento.

Liliana no tiene una conexión de Internet disponible en su casa. Por esta razón, por supuesto, no es posible para ella una mecánica de la descarga como una de las alternativas de combate contra el aburrimiento. Y para ella, de forma muy clara, el ser la hija menor de la familia, la única que aún vive en casa, donde su padre y su madre trabajan, le ocasiona largos momentos de soledad. Va y viene del colegio, en un recorrido de 70 - 75 minutos en cada sentido, con una parte que debe hacer a pie, y otra

en un vehículo que recorre y conecta con el colegio las veredas cercanas a su casa. Vive la soledad al llegar a casa pasado el medio día: sólo hasta las primeras horas de la noche su padre y su madre van llegando de sus trabajos. En tantas horas, decía Liliana, hay tanto que puede pensarse, que es inevitable que lleguen momentos tristes. Durante algún tiempo, cuando cursaba 9° grado (éste era su último año de colegio) ella pensaba de sí misma que era una persona triste, depresiva. Pasó buena parte de ese período escolar en sesiones con el servicio de psicología del colegio, pero nada resultó de ello, ningún diagnóstico especial, nada de lo que hubiera que preocuparse. Parece ser, decía, que todas esas sensaciones tenían que ver con pensar demasiado. O, más bien, como ella misma dice, como un descubrimiento que ha hecho sobre sí misma, con poder pensar con mucha fuerza por mucho tiempo.

Para mí mi reproductor es algo que es, básicamente, una enorme compañía. No sólo porque me guste muchísimo la música, sino porque la música está ahí y me ayuda a pasar el tiempo. Es como una compañía permanente que hace que las cosas que pienso que no me gustan mucho, pues como que no las sienta tanto, me entiende? Y que las cosas que son bonitas, o que me traen buenos recuerdos, pues que esas se sientan más. Por eso yo sólo tengo canciones de amor; música bonita, nada muy ruidoso, nada así como escandaloso. Música que me traiga buenos recuerdos, que pueda tararear en cualquier parte.

Liliana no tiene muchas oportunidades para recargar, cambiar o añadir nuevas canciones a su colección. De hecho, sólo lo puede hacer cuando su padre tiene un domingo disponible para visitar a su hermano, el tío benefactor de Liliana, quien vive en la zona de Venecia, al sur de Bogotá. Esto sucede cada 3 semanas, a veces, cada mes. Y esos son los momentos para poder recargar con las nuevas canciones su reproductor. Lo que sucede es que Liliana se comunica con su tío, y él busca las canciones que ella le pide, la mayoría de ellas del género que en Bogotá se conoce como el de "música para planchar". Le comenté a Liliana cómo me había dado cuenta de que este era un género de música que durante mucho tiempo estuvo en un nivel quizás secundario de las emisoras musicales de Bogotá, y dentro de muchos círculos sociales, y ahora, desde hace unos 7 u 8 años se ha hecho muy fuerte, y se escucha en bares de todos los niveles de la capital, en las emisoras radiales, en celebraciones de todas clases. Liliana me decía que para ella esta música había sido siempre su música: su padre y su madre tenían algunos viejos acetatos, de artistas como Yuri, o Daniela Romo; había encontrado una emisora que con alguna dificultad podía sintonizar desde su casa, una de las frecuencias de la cadena radial colombiana que se ha especializado en este estilo musical.

Liliana es una muchacha solitaria. Así se califica ella, e incluso las profesoras de la institución la ven de esa manera, y me comentaban que habían pensado en ella para el tema de los reproductores musicales porque parece que es difícil recordar un momento en el que se encontrara sin su teléfono conectado a sus oídos caminando por los pasillos y las zonas verdes del colegio. Tarareando canciones, escribiendo en sus cuadernos, o simplemente en silencio, en muy contados momentos en compañía de alguien.

Por todo esto es difícil entender que fue en ella en quien se vio la reacción más fuerte ante la pregunta que planteábamos sobre la hipotética desaparición del reproductor musical: ¿qué significaría, cómo se lo tomarían, qué cambiaría de sus vidas? Muchas veces no estuve seguro de la efectividad de esta pregunta. Parece que era demasiado "trágica", y que los NNJ, a lo largo de las tres instituciones, veían en ella de mi parte un sentimiento un poco exagerado que no habían contemplado. "no, pues nada. Pues sería algo malo, y quisiera saber cómo pasó, pero no pasaría nada más en realidad". Pero Liliana sí articuló algunas ideas sobre cómo sería ese suceso. Para ella sería una pérdida de compañía, la partida de alguien conocido con quien se sentía cercana y que

llenaba espacios que fácilmente podían tornarse en tenebrosos y tediosos. Eso sería no tener, de repente, su reproductor. El paso del tiempo, las caminatas por el campo que va de su casa al colegio, los largos viajes en transporte urbano al visitar Bogotá.

Yo no estaba muy seguro sobre preguntarle a Liliana si sentía cierto aislamiento en su uso del reproductor musical. Me parecía que era una pregunta con un tono de observador ajeno muy marcado: "¿No es aislarse tener una relación tan estrecha con algo que es en el fondo un aparato?" Traté entonces de plantear la pregunta desde el punto de vista de una barrera, queriendo saber si en el caso específico del transporte urbano, del hecho de tomar un bus por largas horas en sus visitas a Bogotá, lo que necesitaba y lo que el reproductor le daba era una barrera contra algo que la molestaba, que la incomodaba y no quería experimentar. En este caso sí lo era: el ruido de la ciudad, agresivo para ella en una forma especial si se tiene en cuenta su contexto rural en un sitio que puede ser tan tranquilo y naturalmente hermoso como Sumapaz; las conversaciones de los pasajeros del bus, tantas voces hablando de cosas que no le interesan; esto pasa también en el colegio, me decía, y para ella era importante mantener una distancia respecto a las personas; y en este sentido aislarse, estar en su mundo, en lo suyo, en algo que conoce y le gusta, es muy importante. Estar en su mundo. Eso es lo que logra el reproductor. Crear una burbuja de características protectoras, que se domina, que se conoce, que es familiar, donde no hay sorpresas desagradables. Solamente al planificar la reproducción del reproductor en forma azarosa, como dejándole escoger las canciones que éste le quiera ofrecer. Sintiendo que la pantalla está, en cierto sentido, viva, y deja salir música que sin proponérselo ella de ninguna manera, está de acuerdo con su estado de ánimo y el contexto de las cosas. Las posibilidades son muchas, y las canciones se pueden conectar de muchas maneras diferentes. Y, aunque suene tonto y muy sencillo, en ello puede haber sorpresa tras sorpresa. Y así el tiempo pasa sin que se sienta, plácidamente, continuamente, hasta que llega el momento de dormir, y escuchar una canción: fue lo último que hizo Liliana durante el día, y será lo primero que haga en el que va a empezar.

Referencia

Miguel Antonio Peláez, *La "colección personal de música de bolsillo". Un antídoto contra el aburrimiento*, Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, Manizales, Doctorado en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud del Centro de Estudios Avanzados en Niñez y Juventud de la Universidad de Manizales y el Cinde, vol. 8, núm. 1 (separata), enero-junio de 2010, pp. 17-27.

Se autoriza la reproducción del artículo, para fines no comerciales, citando la fuente y los créditos de los autores.

La mensajería en los mundos de vida de niñas, niños y jóvenes

Liliana Galindo Ramírez*

Actualmente está vinculada a la Universidad Nacional de Colombia como profesora del Departamento de Ciencia Política y la Maestría en Biociencias y Derecho, Investigadora del Grupo de Investigación Theseus (Categoría A, Colciencias) y Observatorio de Juventud. Integrante del Grupo de Trabajo de Clacso "Juventud y nuevas prácticas políticas en América Latina".

-Introducción. -I. Elementos para un balance de la investigación en Colombia. -II. Esbozo de resultados generales del conocimiento NNJ-Nuevas Pantallas. -III. Transversalidades en las relaciones comunicativas mediadas por las nuevas pantallas de la mensajería. Resultados e Interpretación. -Reflexiones finales: a modo de inconclusiones. -Lista de referencias.

Primera versión recibida febrero 3 de 2010; versión final aceptada junio 8 de 2010 (Eds.)

Introducción

Los contenidos del presente artículo derivan del Proyecto de Investigación "Los mundos de vida de niñas, niños y jóvenes mediados por las pantallas", aprobado por Colciencias-Idep, co-financiado por las entidades participantes y ejecutado por investigadores e investigadora de la Universidad de la Salle, la Universidad Distrital, la Universidad de Manizales-Cinde y la Fundación Universitaria Los Libertadores, desarrollado en el año 2008 y semestre I de 2009. Presento aquí: I. Elementos de síntesis relativos al estado de la investigación en Colombia sobre mensajería y mediaciones tecnológicas en relación con niñas, niños y jóvenes -NNJ-; II. Un resumen de resultados generales de la investigación realizada; III. Resultados e interpretación sobre las nuevas pantallas de la mensajería de texto (aspectos generales o transversales), como componente nuclear del presente documento.

I. Elementos para un balance de la investigación en Colombia

Poco sabemos del uso e impacto en la vida de niñas, niños y jóvenes -NNJ- que se produce en la mediación con la diversidad de pantallas a las que hoy están expuestos y con las cuales conviven, cada vez, con mayor intensidad. Dentro de esa diversidad, las investigaciones en Colombia se han centrado en explorar la influencia de la televisión, quedando marginadas aquellas otras mediaciones tecnológicas que ocupan un lugar cada vez más significativo en sus vidas. Nuestra investigación se propuso acceder a los mundos de sentido que se construyen en la mediación con las nuevas pantallas, y en lo particular, en este artículo abordo mediaciones asociadas a dos de ellas: mensajería de texto por celular (SMS) y mensajería por Internet (messenger, chat).

En este primer apartado documento la revisión del reducido e incipiente campo de las investigaciones sobre NNJ y nuevas pantallas.

* Socióloga y Magister en Sociología en la línea de estudios culturales de la Universidad Nacional de Colombia. Correo electrónico: mlgalindor@gmail.com

En esta búsqueda procuré concentrarme en estudios sobre mensajería, mas, dada la escasez bibliográfica, incorporo aquí otros estudios sobre mediaciones tecnológicas, que no están centrados en los procesos vinculados a la mensajería pero sí referencian un campo más amplio en el cual se insertan.

Lo primero que resulta imperativo señalar, es que en Colombia la producción investigativa al respecto es cuestionablemente escasa. Sólo algunos pocos trabajos, de los que varios estudios con frecuencia corresponden a los mismos investigadores e investigadoras, se ocupan de interrogarse con fines de conocimiento (y no con fines de incorporación, 'alfabetización tecnológica', masificación tecnológica o utilización en el aula, entre otras) por los procesos y las reconfiguraciones que emergen en las relaciones entre NNJ y nuevas tecnologías.

Revisando el material disponible al respecto, encontramos las preguntas por la juventud y las mediaciones tecnológicas desde la particularidad de 4 artefactos, dentro de los que se encuentran el computador y el teléfono celular (Erazo, 2006; Erazo & Muñoz, 2007).

Se trata de examinar si la interacción cotidiana de los jóvenes y las jóvenes en los nuevos entornos tecnológicos constituye un fenómeno significativo en la conformación y transformación de sus procesos de subjetivación, y mirar si estos jóvenes y estas jóvenes conforman y/o transforman las mediaciones tecnológicas estudiadas.

Aquella investigación, tendiente a comprender la relación entre mediaciones tecnológicas y procesos de subjetivación juvenil, permitió identificar que estos procesos adoptan una forma denominada "subjetivaciones tecnojuveniles" como categoría que refiere la interdependencia existente entre ambos fenómenos, es decir, vinculando

(...) la necesidad que experimentan los jóvenes de interactuar cotidianamente con las tecnologías, pero, así mismo, la necesidad que experimentan los mediadores que están detrás del fenómeno respecto al aporte de los jóvenes para la transformación permanente de tales discursos y prácticas no discursivas (de poder). (Erazo & Muñoz, 2007)

Aquí son señalados, dentro de los resultados, los siguientes elementos:

- El uso de la mensajería (SMS) es muy intenso (jóvenes entre 15 y 24 años). Los jóvenes y las jóvenes mayores (25-34 años) usan el móvil con otros fines. Cada vez usan más la conferencia, la voz, en vez de la mensajería escrita. Necesitan la inmediatez de la voz y no soportan la asincronía del mensaje.
- Para ellas y ellos reunirse con SMS o a través de una llamada telefónica del móvil, llega a ser una manera de sentirse verdaderamente acompañados, pues pueden comunicarse realmente sin las incomprensiones que, a menudo, marcan la comunicación intergeneracional entre padres y madres, y sus hijas e hijos.
- Se da un ensanchamiento de los contactos de jóvenes dentro del grupo de la misma edad y la difusión de lo privado y la intimidad en tales contactos.
- Efectivamente, Internet (incluye Correo Electrónico, MSN, SMS) han hecho posible que los jóvenes y las jóvenes mantengan y ensanchen su red de relaciones interpersonales.

Encontré en algunas investigaciones, como la tesis doctoral de Castillo (2006), una concepción según la cual se han venido configurando nuevas formas de estar en el mundo y, por lo tanto, nuevas relaciones en los procesos de construcción de la realidad social, lo que permite *vislumbrar nuevas ciudadanías*.

En la definición de lo público hay nuevos escenarios, ágoras diferentes, ya

no es la plaza pública tradicional donde se evidencian los asuntos colectivos. El debate sobre el asunto privilegia la lucha contra la exclusión, el marginamiento y el desconocimiento con que usualmente ha tratado la sociedad a los jóvenes. Por eso, como respuesta a este estado de cosas, han venido construyendo el deseo y el compromiso de salir del anonimato y lograr reconocimiento social para hacerse visibles y ser escuchados. En esta dinámica juegan papel muy importante los medios masivos de comunicación, Internet, los teléfonos celulares y los grupos sociales en donde pueden actuar sin restricciones y manifestar con libertad sus puntos de vista. Estos elementos de la comunicación les permiten trascender los marcos de lo local, entrar en los mundos de la globalización y de la virtualidad, a tal punto que se puede decir que las nuevas realidades tienen relaciones directas con el ciberespacio (Ibíd., p. 87).

Estas consideraciones operan como herramientas para la comprensión, pero sin duda es indispensable su anclaje en las realidades sociales y efectivas de los NNJ, a la luz de estudios que se ocupen del particular como objeto nuclear de sus problemas de investigación.

En esta línea de trabajos, encontramos otras producciones. Así, en algunos autores y autoras, la emergencia de nuevos sujetos colectivos no es un punto de llegada, sino una premisa de partida (Domínguez, 2007, p. 133), donde movimientos sociales, repertorios de acción colectiva y generación de identidades comunitarias detectables en un nuevo espacio de relación e interacción social, como es Internet, se da como consecuencia no tanto de un desarrollo tecnológico sino gracias a la "invención" de una nueva clase de política de carácter "post-político" o "extra-estatal" que hunde sus raíces en las crisis de 1968. Así, las mensajerías informáticas (lúdicas, eróticas, funcionales, políticas...), los hospedajes enlazados de movimientos, grupos, espacios de información, etc., crean una matriz de comunicaciones en la que aparecen, se fortifican y mueren grupos de configuraciones y objetivos diversos que en el campo de la política tienen esa característica post-política que al principio reseñaba, pero que recuerdan no obstante a las arcaicas estructuras de las tribus o de los clanes. La diferencia más notable es, sin lugar a dudas, la temporalidad propia de estas nuevas identidades colectivas, pues su carácter puede ser perfectamente efímero, coyuntural, y organizarse según las ocasiones que se presentan.

Por otra parte, Díaz (2007) indica que el celular, por su parte, rompe con la noción espacial de comunicación; ya no se está atado a un cordón para poder tener contacto, pues la comunicación es móvil, nómada, va con el oyente/hablante, lo que según Ferraris genera "profundas mutaciones antropológicas en nuestro modo de ser en el mundo, esto es, de sentir, pensar y actuar, tanto que estaríamos ante lo que podríamos denominar el *homo cellularis*" (Vásquez, 2007, p. 123). Ello indica que se están produciendo transformaciones sustanciales en diversas dimensiones de la constitución humana. El artefacto es multiuso (teléfono, cámara fotográfica, Internet, videgrabadora) y en formatos miniaturizados (Ferraris, 2005). Estos cambios a los que estoy haciendo referencia dan indicios de procesos emergentes. No es sólo la presencia de sofisticados dispositivos tecnológicos, sino la irrupción de nuevas racionalidades, de otra época y de nuevos sujetos (los NNJ) quienes las asumen como algo natural, por lo que en los procesos de interacción tanto con las mediaciones tecnológicas, como con los otros sujetos, van estructurando subjetividades diferentes que empiezan a ser estudiadas como ciber-subjetividades y sujetos cyborg.

Estos planteamientos, si bien resultan enriquecedores para la reflexión al respecto, requieren cobrar vida en el contraste con la realidad a partir de investigaciones situadas en contextos específicos, de manera que sea posible identificar los desenvolvimientos efectivos en NNJ en sociedades concretas que permitan generar

comprensiones que verdaderamente vinculen simbióticamente las realidades sociales y empíricas con el valor de las herramientas teóricas disponibles, sin limitarse a la reproducción de éstas últimas en el plano de la sola abstracción.

En aras de propiciar una comprensión más estructurada sobre el objeto de interés que abordo aquí, es necesario concebir como unidad una relación a veces entendida como ruptura.

"La historia humana nos muestra todas las hibridaciones, todas las transfusiones de lo natural en artificial, y de lo artificial en natural. *Episteme y Techné* no pueden seguir esa escisión creada por la modernidad; es necesario pensar las relaciones constitutivas que siempre ha habido entre ciencia y técnica, el advenimiento de la tecnociencia, *la tecnicidad del mundo*, la técnica como dimensión constituyente de lo humano (Heiddeger, 1997). Es por ello que emergen categorías poderosas como *entorno tecnológico* (Echeverría, 1999) y *ecosistema comunicativo*, puesto que dicho ambiente se vuelve natural de manera acelerada; cada día está más incorporado en la subjetividad juvenil, la cual se distingue ante todo por su creatividad narrativa (Chat, Correo Electrónico, MSN, SMS, entre otros), como expresividad interactiva (Martín-Barbero, 2004, p. 43, citado por Erazo & Muñoz, 2007).

Se trata entonces de reestructurar el marco de las concepciones mismas que sirven de plataforma para la interpretación de las nuevas realidades y sensibilidades.

Se ha planteado (Erazo, 2006) que el fenómeno de la telefonía celular y la mensajería de texto entre estos jóvenes y estas jóvenes es más que una moda que trasciende lo estrictamente tecnológico, pues se relacionan con ella más que con el televisor, la radio o la telefonía fija. Ha adquirido gran relevancia dado el uso rápido, hábil, certero, críptico y masivo de la mensajería de texto. La interacción con familiares y con amigos y amigas se sucede más por vía del teléfono móvil, la mensajería de texto, y la mensajería inmediata (los "Messenger"), que a través de otros medios. El celular es un instrumento idóneo, importantísimo, en relación con el nacimiento y mantenimiento de sus grupos de pares.

La configuración de un nuevo sujeto despunta como una consideración central en el terreno de las formaciones y transformaciones en curso. Así, Muñoz (2007) señala que existe un sentimiento creciente de que nuestra experiencia de 'ser sujetos'--y de ahí nuestro concepto de 'sujeto'--, está atravesando cambios significativos en el contexto de las sociedades contemporáneas globalizadas, orientadas hacia el consumo y marcadas por la cultura mediática y los avances tecnológicos.

El celular, la música, la televisión, la Internet, son polos alrededor de los cuales se articulan identidades y/o subjetividades, lógicas y comportamientos. En mayor o menor medida asumen funciones de integración a órdenes sociales, proponen mundos valorativos y estilos, modelos de pensamiento y diversas formas de vida. Estos cambios significativos no han sido estudiados como la dimensión de su relevancia lo exige.

De acuerdo con Rueda (2008),

Las diversas y desiguales prácticas sociales y experiencias en las que se forman estos jóvenes, los tiempos culturales y sociales superpuestos en un ahora global-local de la industria de las tecnologías, no sólo nos muestra las habilidades y competencias -cognitivas, lingüísticas- que se están requiriendo de las nuevas generaciones para entrar en este mercado, sino su diferenciación y segmentación cultural, así como la presencia de formas de explotación y sujeción inéditas.

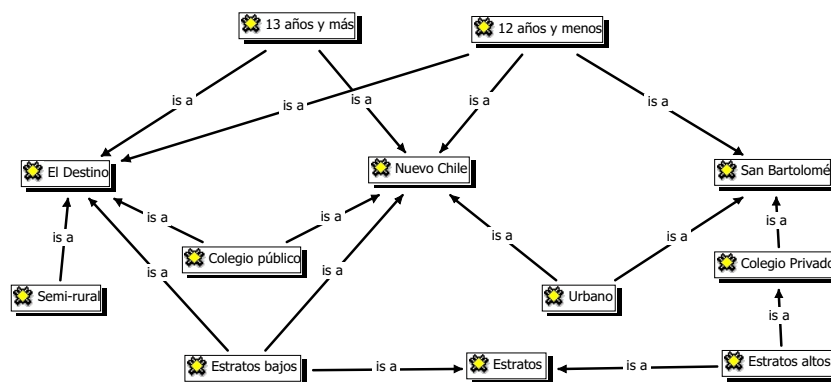
Y de eso se trata, de abrir la mirada comprensiva a la complejidad tejida en este fenómeno sin caer en reduccionismo ni simplificaciones tanto en el plano de la interpretación como en el de la propuesta o intervención: no se trata de alinearse a la

postura de los optimistas que creen en la revolución social, la democratización de la cultura con y a través de la Internet, ni de reducir el espectro al campo de los riesgos de la red, de las moralizaciones y penalizaciones... pero ello, no en el campo de la especulación abstracta que apela a los "más avanzados desarrollos teóricos en la materia" que por demás están por fuera de nuestro contexto local, sino en el ejercicio dialógico con las densidades empíricas, en el marco del imperativo ejercicio investigativo, que confronte con las particularidades de nuestros propios contextos espacio-temporales en que se insertan los jóvenes y las jóvenes de nuestras sociedades locales, que si bien están conectadas a dinámicas globales, no pierden por ello su especificidad histórica y contextual ni su estatuto de complejidad socialmente construida y culturalmente situada en una matriz de relaciones que configuran singularidades.

II. Esbozo de resultados generales del conocimiento NNJ-Nuevas Pantallas¹

De acuerdo con nuestro objetivo general de investigación, orientado a comprender las relaciones comunicativas y las formas narrativas que construyen las y los NNJ en sus mundos de vida mediados por la mensajería de texto y el Chat, los videojuegos, la colección personal de música llevada en el bolsillo y las redes sociales, puedo informar lo siguiente.

Trabajamos con población escolar de 9 a 18 años de los colegios Nuevo Chile (público, mixto, estratos 1, 2 y 3), San Bartolomé La Merced (privado, mixto, estratos 4, 5 y 6), y Colegio El Destino (semirural, mixto, público, estratos 1 y 2)².



Gráfica: Caracterización general de la población. Fuente: Procesamiento en Atlas TI-Liliana Galindo

Para comprender las relaciones comunicativas primero indagamos uso y propiedad de los dispositivos de las diferentes pantallas a través de una encuesta on-line de 24 preguntas con subdivisiones y sub-preguntas, que respondieron 78 estudiantes del colegio El Destino; 169 del colegio Nuevo Chile; 127 del colegio San Bartolomé (más 17 de Universidad Distrital), para un total de 391 encuestados y encuestadas.

¹ Por supuesto no se presenta aquí todo el conjunto de resultados e interpretación de los mismos producidos en la Investigación. Para ello no es suficiente un solo artículo. Con el texto contenido en este intertítulo (en el que retomo apartes del Informe Final del proyecto) me propongo ofrecer una mirada aproximativa a los resultados de conjunto sobre las diversas pantallas estudiadas, que incorporan, además de la mensajería, videojuegos, música "de bolsillo", redes sociales y blogs.

² Se incluyó una muestra experimental de jóvenes estudiantes de la Universidad Distrital (pública).

Con miras a profundizar en los mundos de vida mediados por las diferentes pantallas, aplicamos grupos focales en los tres colegios dividiendo a los estudiantes y a las estudiantes en dos grupos etáreos: de 9 a 12 años y de 13 años en adelante. Cada grupo compuesto por diez NNJ para un total de 240 entrevistados en los tres colegios. Los grupos focales fueron grabados en video.

Pudimos constatar que las y los NNJ estudiados, comparten un grado significativo de posesión y uso de tecnologías de la Información y la Comunicación, saltando las diferencias socioeconómicas. Incluso en el sector rural estudiado, donde el acceso a Internet y la señal de telefonía celular son muy limitados, su preferencia por la Red frente a otros medios más extendidos, como la televisión, era superior.

Con independencia de que un NNJ de los estratos 4, 5 y 6 tenga más recursos económicos para tener un celular de última generación, una conexión a Internet de alta velocidad, una colección de consolas y de videojuegos más nutrida y unos dispositivos de música más sofisticados, su grado de coincidencia con un NNJ de estratos 1, 2 y 3 y de sectores rurales, en lo que se refiere a la disposición al uso de la tecnología, es altísimo.

El consumo de las diferentes pantallas por parte de NNJ, aumenta las distancias entre las generaciones; el hecho de que actividades lúdicas, comunicativas e informativas se desarrollen en la pantalla, deviene un obstáculo para el adulto familiarizado con el libro y la televisión, para quien estos nuevos entornos tienen el peligro de lo desconocido, lejano e intangible.

Esta "generación interactiva" construye su identidad colectiva lúdica y comunicativa en contraposición a sus mayores. La cultura digital forma parte de la cotidianidad de los NNJ; lectura, música y juegos, muchas veces son elementos que coexisten en la pantalla sin perturbarse unos a otros.

Si bien todos los NNJ del colegio SB respondieron que tienen un computador personal en casa conectado a Internet, consolas de videojuegos y dispositivos de música, los NNJ del colegio NC no se quedan tan rezagados. Sólo un cuarto no tiene un PC en casa, pero eso no determina que no use las tecnologías. Más que el colegio, los lugares de uso de tecnologías son los café Internet o las tiendas de alquiler de videojuegos, cuando no las casas de amigos o amigas y familiares. En el colegio ED, la limitación de propiedad y acceso a tecnologías es mayor; sin embargo, los NNJ de esta comunidad también responden a la generación donde el ocio y la comunicación pasan prioritariamente por las pantallas.

Internet se convierte en la "pantalla que lo envuelve todo" y que permite mayor interactividad, información, lúdica y comunicación: música, videojuegos, Chat y visita de páginas sociales. Estos NNJ son multitarea y multimedios. Su vida cotidiana, más que en ninguna otra generación de jóvenes hasta ahora, se ve atravesada por las pantallas.

Entre los más chicos y las chicas, el uso individual de las diferentes pantallas se hace evidente. Aspecto que va cambiando con la edad, porque a medida que se va creciendo, las pantallas se convierten en el espacio de contacto con sus iguales en cualquier lugar del planeta.

Sin lugar a dudas, las pantallas se convierten en un espacio para paliar la soledad y el aburrimiento, aún en los sectores rurales. Y no solo hablamos de soledad física, sino especialmente de esa soledad en la que están inmersos los NNJ al sentir que las personas adultas no comparten y no comprenden su mundo. De ahí que busquen refugio en las pantallas, donde el entretenimiento o el contacto con un igual, o las dos cosas simultáneamente, son posibles.

El tiempo de dedicación a las diferentes pantallas, incluso en el sector rural, nunca es inferior a una hora diaria, incluidos los niños más pequeños. El promedio son

tres horas diarias en las diferentes pantallas y en los fines de semana su uso es ilimitado. La televisión es la que se ve más seriamente afectada a medida que los NNJ van creciendo y no encuentran en la programación nada que responda a su sensibilidad y a sus necesidades de interacción.

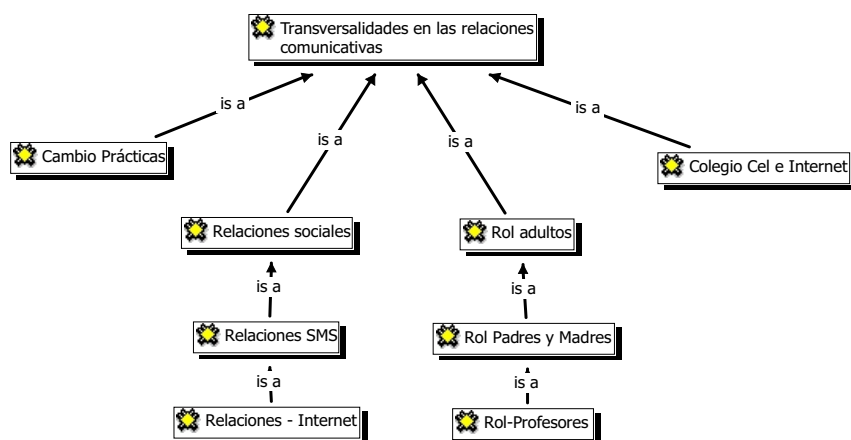
Los NNJ de los tres colegios estudiados, se reconocen como "autodidactas" y autónomos en el aprendizaje y uso de las tecnologías. Aprenden más de sus iguales y del uso, que de la instrucción formal. El colegio no es el lugar de aprendizajes tecnológicos y a sus profesores y profesoras no los ven como compañeros o compañeras de ruta, ni de intercambio.

En suma, las pantallas favorecen a las ideas, a la imaginación, y enseñan a actuar de acuerdo con reglas y normas que facilitan la interacción social.

Internet es la pantalla "que lo envuelve todo". El celular, "la pantalla que no se apaga". Los videojuegos, "la ventana al ocio digital": Y los dispositivos de música que llevan en el bolsillo, "la gran compañía".

III. Transversalidades en las relaciones comunicativas mediadas por las nuevas pantallas de la mensajería. Resultados e Interpretación

La información procesada sobre mensajería corresponde a NNJ de los tres colegios mencionados (El Destino, Nuevo Chile y San Bartolomé La Merced). Igualmente, fueron organizados dos conjuntos etéreos para la realización de los grupos focales y para el procesamiento de dicha información; así tenemos: un subconjunto de NNJ de 12 años y menores, y un subconjunto de NNJ de 13 años y mayores.



Gráfica: Transversalidades en las relaciones comunicativas mediadas por la mensajería. Fuente: Procesamiento en Atlas TI-Liliana Galindo

El procesamiento de la información evidencia un conjunto de hallazgos que son transversales a las diversas modalidades de las mediaciones por mensajería (SMS, Chat, Messenger, Correo electrónico) y por lo tanto, no se centran en las especificidades de cada una de éstas, aunque las incluye.

Dentro de los resultados de la investigación, la información recopilada y su análisis evidencian:

- **Cambios asociados a prácticas:** la introducción de las plataformas tecnológicas de la telefonía móvil y la Internet en los mundos de vida de NNJ introducen a su vez modificaciones y transformaciones en los modos de

entablar relaciones comunicativas.

- **Relaciones sociales:** se pone de relieve de qué manera y cuáles actores sociales se vinculan más estrechamente a los mundos de vida de NNJ mediados por las pantallas de la mensajería.

- **Rol de personas adultas:** Profesores y profesoras, padres y madres, desempeñan roles importantes en los modos en que se entabla la relación de NNJ con las pantallas de la mensajería. Una aproximación a la naturaleza social de su intervención pongo de manifiesto en esta investigación.

- **La mensajería en el Colegio:** más allá del papel que juegan las profesoras y los profesores (aunque sin excluirlos) se hace evidente cómo las relaciones y dinámicas tejidas en la mediación con mensajería se extienden a lo largo y ancho de los procesos, sociales y afectivos, que tienen lugar en y a través del ámbito del colegio.

Cambios asociados a prácticas

Algunos autores y autoras han planteado un desplazamiento en las prácticas atravesadas por los nuevos entornos virtuales que conducen de lo íntimo a lo éxtimo (Sibilia, 2008). No obstante, en el contraste con la realidad empírica concreta indagada en nuestra investigación, identificamos un desplazamiento en las prácticas, dentro de la esfera misma de lo íntimo.

Liliana³: ¿En algunos casos, como en cuáles?, ¿Cuándo ustedes dicen, "prefiero enviar mensajes y no hablar personalmente"?

Conny⁴: De pronto alguna declaración (de amor).

Colegio El Destino, 13 años y mayores

Liliana: ¿Ustedes no sienten a veces que prefieran escribir notas físicas en papelitos?

-No, (Responden todos los estudiantes). Carlos: No... no, a mí no me gusta... y porque de pronto me descubren... Liliana: ¿te... pasándolo...

Carlos: El papelito...

Liliana: ¿Pero en el salón usan los papelitos? Estudiantes: No.

Lucía: No por que nos descubren los profesores y (...) nos mandan a citación.

Lina F.: Que días aprehendieron a uno (...) ¡y el niño con una pena! (...)

Liliana: ¿Y entonces... nadie escribe los papelitos, ni los recibe?

Liliana D.: Pues hay un compañero que le manda las notas a una niña... y un día lo sorprendieron y le leyeron todo... y le había mandado poemas y todo eso con un corazón que decía los nombres. Jefferson: Pues fue un muchacho que iba a botar las cartas a la basura y hay se las descubrieron.

Colegio Nuevo Chile, 12 años y menores

Estudiante 1: O sea nosotros ya no le escribimos a la otra persona, no le mandamos puesto por puesto, no nada porque... Estudiante 2: Por celular...

Liliana: ¿Y por qué...? (...)

Estudiante 1: No porque donde lo pille a uno el profesor le lee todo delante de todos los compañeros y lo deja a uno en la olla.

(La mayoría de estudiantes asienten con la cabeza ante la afirmación del Estudiante 1)

Liliana: Ah sí, ¿y es por eso o por alguna otra razón? Estudiante 1: Y porque los demás no se enteren, porque entonces uno se lo pasa para que este se lo

³ Investigadora que moderó el conjunto de los Grupos focales sobre mensajería.

⁴ Los nombres de los estudiantes y las estudiantes han sido cambiados para proteger su identidad.

pase a otro, y entonces este chismosea y pasa... entonces no nos sirve.

Liliana: ¿Y ya no usan los papelitos entonces? Estudiantes: No (Afirman todos)

Colegio Nuevo Chile, 13 años y mayores

Las clásicas declaraciones de amor mediadas por el papel, han perdido terreno casi hasta su desaparición. La necesidad de comunicación es una constante, así como la búsqueda por la preservación de su intimidad -en lo que a esta práctica se refiere-.

El "Chat Pobre"

Como mencionamos, los cambios producidos en las prácticas bien pueden responder a modificaciones (cambio del medio impreso al virtual para las declaraciones de amor, por ejemplo) o a prácticas nuevas, prácticas emergentes: el "chat pobre", permite ilustrarlo. Estudiante: (...) A veces nos ponemos a jugar 'chat pobre', chat en papelitos, nos ponemos a chatear entre nosotros.

Liliana: si yo quiero aprender a jugar el chat pobre ¿cómo hago? explíquenme todo...

Estudiante: (...) a tienes una hoja, escribes "chat pobre"...

Estudiante: Entonces empiezas una conversación con, por ejemplo, "hola... cómo estas", y pones lo que sea pero que salga de ti, pones por ejemplo tu nombre, por ejemplo Lucía, y pones dos rayitas y entonces así te contestan... Se circula por debajo (de los puestos)...

Paula da un ejemplo, narra como las estudiantes y los estudiantes circulan entre sí la hoja:

"(...) toca estar pendiente de que el profesor no se de cuenta".

Liliana: Pero ustedes están muy cerquita...

Estudiante: no, desde donde estemos... si estamos al otro lado del salón, entonces es por señas, es como el lenguaje de nosotros pero nosotros le cambiamos los signos como que la oreja es "e" (hace un ademán con la mano) y cosas así...

Liliana: ¿Y ese lenguaje de señas quién lo creó?

Estudiante: Es como el lenguaje de los sordos sino que nosotros le cambiamos los signos... (Dan ejemplos de señales y sus significados)

Liliana: y ¿por qué le llaman "chat pobre"?

Estudiantes: por lo del chat del *Messenger* -discuten- y pobre, por lo que es en papelitos, es sin computador...

Liliana: ¿y los profes efectivamente no se dan cuenta?

Paula: si, casi nunca...

Estudiante: aunque sí se han dado cuenta. Paula: a mí una vez me pillaron... una vez estábamos dentro del colegio, yo puse en una hoja como que "yo odio a la profesora", entonces, la profesora se dio cuenta entonces me mandaron a bienestar y ahí me dijeron que por qué había escrito eso y me regañaron.

Liliana: y en el chat pobre ¿también usan caritas, abrevian palabras, etc.?

Estudiantes: si.

Liliana: y las palabras... Estudiantes: sí, se cortan las palabras, por ejemplo para escribir "qué" se escribe "q" y una rayita, "bien" se escribe "bn" en vez de escribir toda la palabra.

Liliana: que otros ponen "bn" Estudiantes: pues para hola uno pone "hi" (en inglés)...

Paula: para poner "no sé" uno pone "no c".

Estudiante: o para escribir "que más" uno coloca "q" y el signo de +.

Liliana: ¿pero siempre abrevian? Estudiante: ajá.

Liliana: y escriben en todo...

Estudiante: no en todo, porque mi mamá a veces no me deja, tengo que escribir todo ella no me deja escribir abreviado, por que le da miedo que yo esté diciendo algo malo entonces yo le digo que no que no estoy diciendo nada malo. Liliana: ¿ella siempre ve lo que tú escribes?

Estudiante: sí...

Paula: uno en vez de escribir pues escribe "ps"...

Estudiante: pero hay gente en el chat que empieza, eso no se escribe así...

Paula: pero es que cuando llega la mamá y dice "qué está haciendo", a uno le toca... "no mira", le dicen a uno, "no, eso no se escribe así... que quedó mal esta letra..."

Colegio San Bartolomé, 12 años y menores

Esta práctica emergente ofrece una rica perspectiva para la interpretación y comprensión de los mundos de NNJ mediados por las nuevas pantallas:

- El "Chat pobre" no responde a las consideraciones mecánicas sobre la transición de lo virtual a lo físico. Este desplazamiento queda cuestionado evidenciando que también se producen materializaciones en físico de procesos virtuales.

- En el Chat pobre se preserva el esquema general de la comunicación con *nicknames*, *smilies* y abreviaturas.

- Se evidencia la génesis de nuevos lenguajes de comunicación, que no responden de modo exclusivo ni al papel ni a la pantalla, sino a ambos.

- Este lenguaje, que combina la comunicación escrita con la gestual, se constituye en un poder comunicativo alterno, poder al que acceden NNJ, no sus profesores y profesoras; es un lenguaje dominado sólo por las y los NNJ; los profesores y profesoras no poseen los códigos para la interpretación de este lenguaje.

- NNJ ponen de manifiesto su capacidad efectiva de generar alternativas comunicativas, no sólo como lenguaje propio y restringido a su propio mundo juvenil, sino como una acentuación de su demanda por entornos eminentemente orientados por la necesidad de comunicación. Esta capacidad se evidencia en la creación y uso de estructuras comunicativas como estrategia para resguardarse del entorno que los agrede, los vigila y los controla.

- La escritura empleada por NNJ es juzgada como incorrecta, mas no interpretada como una nueva forma, una complejidad distinta de escritura y comunicación; ya algunos autores y autoras han llamado la atención al respecto (Cfr. Martín-Barbero, 2008).

El viraje de la comunicación tradicional (cara a cara, telefónica, escrita en papel) hacia la comunicación digitalizada, responde a un proceso de incorporación por parte de los ya iniciados, que son sus propios pares:

Estudiante 1: ¡Nooo!, eso es muy bacano... pero a mí me gusta (en referencia al correo electrónico).

Liliana: ¿Y antes por qué no tenías?

Estudiante 8: No me gustaba, y mis amigos me hicieron crear uno, entonces vamos todos los días, somos todos nosotros los que llegamos a ese Internet... "Qué, qué le dijo...", o "mire esto", o "mire, mire..."

Colegio Nuevo Chile, 13 años y mayores

Hay un incentivo a realizar acciones, que antes podían realizar, pero que ahora resultan especialmente motivadas, como ocurre cuando se interesan por alimentar sus correos produciendo material para su circulación:

Liliana: (...) Envías fotos por correo... ¿Y qué clase de fotos?

Estudiante 1: No sí, fotos de, por ejemplo, paseos míos, paseos de otras personas... chicas, chicos... Chicas.

Colegio Nuevo Chile, 13 años y mayores

Una de las más significativas transformaciones es la instalación de las nuevas pantallas de la mensajería en un lugar central de sus vidas:

Liliana: ¿Bueno y ustedes por qué hacen ese esfuerzo de pagar... o de ir a donde un primo, o de aguantarse que la mamá le diga a uno que porqué la cuenta llega cara? ¿Por qué es tan importante? ¿Por qué no simplemente no entrar a Internet, no enviar mensajes o no llamar...? Estudiante 3: Por la necesidad de hablar con otras personas.

Liliana: Pero uno puede hablar así... aquí estamos hablando... no tenemos celular... Estudiante 4: (...) son personas muy... o sea, con las cuales uno no se habla mucho... sino que por medio de Internet no más. Estudiante 1: Igual el Messenger expresa sentimientos que uno no puede expresar así no más... (Los demás compañeros asienten).

Colegio Nuevo Chile, 13 años y mayores

Se evidencia una necesidad de comunicación. Y ello, de la mano con la incorporación de nuevas prácticas comunicativas mediadas por las pantallas: las pantallas les permiten formas y opciones de comunicación y expresión que no existen por fuera de éstas. Se atreven a expresar sentimientos que de otra manera no expresarían, o cuya expresión se dificultaría. La relación con las pantallas evidencia una necesidad de hablar con otras personas, de comunicarse, de expresar sentimientos.

De allí que la indagación por la relación NNJ-Pantallas implique la indagación por la relación de NNJ con sus sensibilidades, sus emotividades, sus renovadas o nuevas necesidades sensibles. NNJ usan la base técnica que posibilita el messenger para expresar con códigos diversos a los tradicionales de la cultura centrada en el texto escrito, que son imágenes que trascienden un código alfanumérico: se traducen los íconos en sentimientos, de otro modo inexpresables; en ideas, de otro modo comunicables; relaciones que de otro modo serían infrecuentes o inexistentes.

Retomando el planteamiento sobre la intimidad, son visibles las preocupaciones en las acciones que operen en beneficio de la preservación de la privacidad:

Liliana: ustedes dicen que cuando chatean, es con gente conocida.

Estudiante 4: sí, con los amigos, con gente de otro curso, en la gente de otro curso, con Paula, con la señorita de aquí al lado, y con juanita de otro curso, bueno, con muchas niñas.

Liliana: ¿y por qué no prefieren hablar en el salón con otras niñas?

Paula: es que uno necesita decir algo privado...

Liliana: ¿tú no tienes espacio privado aquí en el colegio?

Paula: digamos que yo estoy con ellas dos en el recreo, entonces necesito decirle algo a ella (señala la del lado izquierdo de la pantalla), necesito decirle algo privado, que ella no se entere, entonces que nadie se entere, entonces ella dice que como que no, yo me quedo con usted, pues o sea uno no le va decir, vete o algo así, en vez de decirle, así como frente a frente, entonces uno le dice por el Chat que, mira, que te quería decir, que hoy no sé

qué, bueno cosas así...

Colegio San Bartolomé, 12 años y menores

Estas palabras permiten reiterar la importancia que aún se preserva de la intimidad referida como privacidad. Igualmente, insisten en el valor de la mediación de las pantallas de la mensajería (como pantallas de la comunicación) en el mantenimiento y estrechamiento de vínculos sociales, de carácter afectivo, ya contraídos.

Pantallas preferidas y cambios de prácticas

El posicionamiento, cada vez más acentuado y definido, de las nuevas pantallas en la vida de NNJ, expresa, entre otras, una tendencia a la prevalencia de éstas en tanto preferencias, sobre otras actividades que no tienen vínculo con las nuevas pantallas.

Derivado del procesamiento de la información obtenida y su análisis, encuentro que los SMS son preferencia de NNJ, en comparación con otras pantallas⁵, e incluso también en comparación con otras prácticas comunicativas (por fuera de las pantallas) que implican restricciones en la expresión de acciones afectivas.

Liliana: ¿Les ha pasado que alguna vez, puedan comunicarse personal y físicamente con alguien, pero que ustedes prefieran mejor enviarle algún mensaje de texto... o escribirle un mensaje por correo electrónico? Lina F.: Yo sí. Liliana: Tú sí; ¿y lo prefieres por qué?

Lina F.: Yo no sé, por que hay veces... o sea, a uno le da como pena decirle... entonces, se lo manda y uno sabe que lo va a recibir, pero que no lo está mirando a uno, entonces que sí lo va a recibir, va a saber lo que uno quiere decir, pero que... pues como que no lo está presionando a uno que... que lo mira así como que... no. Estudiantes: Sí, sí, eso es cierto (responden todas y todos).

Colegio San Bartolomé, 12 años y menores

Refiriéndose a los mensajes de texto por celular:

Estudiante 2: Porque hay cosas que a uno... como que le da pena decir (Estudiantes: Sí...)

Colegio Nuevo Chile, 13 años y mayores

Liliana: ¿Es mejor comunicarse por mensajes que personalmente? ¿puede ser mejor?

Estudiante 2: Sí, en algunos casos, en... de pronto alguna declaración o algo que da pena decirlo personalmente...

Colegio El Destino, 12 años y menores

Los SMS son preferidos por su carácter cómplice y estratégico en procesos de reconciliación: esta mediación juega un papel importante en el restablecimiento de vínculos afectivos temporalmente vulnerados. Asimismo, juegan un papel importante en procesos de conquista: enviar mensajes que contienen declaraciones de amor es ahora, mediante la pantalla del teléfono celular, una estrategia de transformación de una afectividad en una relación de pareja; ello incorpora una transformación en las prácticas de cotejo, puesto que las cartas de amor escritas en 'papelitos' salieron de circulación en la escena de las prácticas de conquista, sin que la práctica de conquista haya

⁵ Por supuesto ello se presenta con sus matices: no existe homogeneidad en materia de preferencias; hay quienes se inclinan más por Internet o por otras. Lo que quiero señalar es que los SMS se destacan en preferencias relativas a la mensajería de texto.

desaparecido: se ha modificado la mediación de esta práctica, y con esta mediación se

privilegia la intimidad -o la administración de la misma- de NNJ en calidad de emisores.

Ahora bien, valga puntualizar que la preservación de la intimidad es relativa. Se privilegia en tanto las y los NNJ evitan que los profesores y profesoras hagan públicos sus mensajes; sin embargo es una intimidad que puede ser compartida con otros, pero con aquellos o aquellas con quienes existen los lazos de confianza o interés para ello; es decir, el manejo de su intimidad por parte de las y los NNJ es mayor a través de sus celulares que a través de otras prácticas fuera de las pantallas.

En general, entonces, se pone en evidencia la relevancia de las nuevas pantallas de la mensajería en la incorporación de modificaciones y emergencia de las nuevas prácticas sociales en los mundos de vida de las y los NNJ.

Relaciones sociales

En el marco de la interacción que efectúan los NNJ frente a las nuevas pantallas, son mayores las posibilidades brindadas por la plataforma técnica (hablar con personas de otros lugares del país o del mundo) para extender el espectro o campo de relaciones sociales, esto es, para aumentar el capital social en el sentido de crear lazos nuevos, de ampliar el círculo de relaciones.

Al realizar la confrontación sobre el terreno de los NNJ de nuestra investigación, encontramos que tanto a través de la comunicación establecida por SMS como por Internet, se configura un horizonte más bien definido respecto a los sujetos con los cuales entablan dicho vínculos:

Liliana: ¿Y qué hacen cuando ingresan a Internet?

Angélica: Yo chateo con mis primas. Braider: Yo chateo con mi hermana.

Lina F.: Me pongo a chatear con una prima que está en Medellín.

Liliana: ¿Y con nadie más o solamente con ella?

Lina F.: Con mi prima solamente.

Liliana: Tú también... es... es con tu hermana. ¿Y con alguien más?

Braider: Y a veces con mis primos... como mis primos tienen celular...

Liliana: Pero hablas con ellos o les envías mensajes por celular, les envías mensajes por Internet, o todas. Braider: Por celular y por Internet.

Liliana: y... ¿además de tus primas?

Lucía: Sí..., de mi mamá.... De mis hermanas y así todo bien.

Además de familiares, otros vínculos:

Jefferson: Yo tengo novia.

Liliana: Si, y... ¿se mandan mensajes seguido o no mucho?

Jefferson: Sí, todo el día.

Liliana: ¿Y... de dónde es ella, de acá? Jefferson: no, de Ibagué.

Liliana: Ah, claro... toca comunicarse de alguna manera, cierto. Liliana: ¿Y ustedes que clases de mensajes envían y reciben? Lina F.: Yo recibo de cumpleaños, y a veces en que mi tío me manda mensajes de que... llámeme a tal número por que se me perdió el celular, o que cambie el celular o cambie la carcasa...

Fundamentalmente, relaciones entabladas con personas conocidas:

Liliana: ¿Y además de escribir mensajes para estas personas... para quién más escriben? Estudiante 6: Familia. Estudiante 8: Amigos.

Liliana: ¿Amigos de dónde? Estudiante 8: Del colegio y del barrio. Liliana:

Del colegio y del barrio... Estudiante 8: Si.

Liliana: ¿Y quién más... no más? ¿Y a quién le escriben más en general... empiecen por quién más?

Estudiantes: Si... (Dando a entender que con los amigos del colegio y del barrio).

Las sensibilidades y afectividades son comunes en los tipos de relación entabladas:

Estudiante 8: Las niñas que son todas lindas... que así uno conoce más amigos y amigas... bacano

Liliana: O sea que sobre todo es (el correo-e), para se comuniquen algunos con amigos, amigas... también novios, novias... ¿Con quiénes más?

Otras relaciones establecidas con individuos de entornos cercanos:

Estudiante 1: Con los profesores porque ellos también nos ponen tareas por el correo.

Estudiante 8: Será a usted, por que yo no. (Todos los estudiantes se ríen)

Estudiante 1: No, si, pero igual ellos tienen cada uno, y le dan a uno la dirección de correo electrónico, y el día que esto, pues bueno mande la tarea por correo, como hace rato no nos han puesto así, pero...

Liliana: ¿Y ustedes? ¿Con quiénes se comunican? (Dirigiéndose a los estudiantes 2 y 3).

Estudiante 3: Con las niñas.

Liliana: Con las niñas, con las nenas... ¿Con quiénes más?

Estudiante 3: Con los amigos...

Liliana: ¿Con la familia también?

Estudiante 4: Si (Y asiente con la cabeza).

Liliana: ¿Y a ti te escriben compañeritos, compañeras, amigos...?

Lucía: No... ¡si! una compañerita.

Liliana: Si, ¿del colegio o de dónde?

Lucía: De acá del colegio.

Sebastián: A mí también me escriben hartos mensajes.

Liliana: Te escriben hartos mensajes, ¿quiénes?

Sebastián: Compañeros del barrio.

Liliana: Y cuando lo usan al descanso ¿para qué lo usan?

Estudiante: Para comunicación con mis amigas y para comunicación con mi mamá, por ejemplo mi mamá me llama todas las tardes para saber cómo estoy o me manda mensajes de texto... o es que por ejemplo tú estás con las amigas y tú les dices ya vengo, voy hacer cualquier cosa, nos encontramos entonces en la cafetería, entonces uno va lo busca en la cafetería, entonces uno lo llama que donde está...

Liliana: Y, ¿con quiénes se comunican?

Estudiante 2 y 4: Amigos.

Estudiante 2: Amigos conocidos, no, no...

Liliana: Porque no siempre es así, según escucho, a veces hay comunicación con personas que se conocen por el mismo correo... pero, ¿en todos los casos son personas conocidas, amigos...? (La mayoría asiente).

Liliana: ¿Y familiares?

Estudiante 9: En algunos casos.

Liliana: En algunos casos; ¿pero más con amigos que con familiares?

Estudiantes: Con amigos (La mayoría responde, otros asienten).

Liliana: ¿Y de esos amigos, algunos son de aquí del colegio?

Estudiante 2: Unos.

Estudiante 4: Algunos.

-Otros estudiantes también dicen "unos" al fondo del recinto-

Liliana: ¿Y otros de dónde?

Estudiante 3: O hasta muchas veces con profesores.

Estudiante 6: De afuera.

Liliana: De afuera, pero de todas maneras de Bogotá.

Estudiante 6: Sí.

Estudiante 2: Sí.

Lucía: Los mensajes dicen que, porque hay veces como mi mamá y mi papá también me los reenvían, y trabajan en una escuelita por allí, entonces yo le mando, "mami véngase rápido", o "mami chao", y así; o a mi papá hay veces le digo, "papi véngase" ... y así.

Los SMS y la mensajería por Internet son herramientas mediante las cuales NNJ entablan comunicación con personas, básica y primordialmente, *conocidas*. Esto quiere decir que las y los NNJ de nuestro estudio no usan mayoritariamente -o en término medio- estas nuevas tecnologías para entablar numerosas relaciones nuevas, es decir, de comunicación con personas desconocidas antes de la mediación por estas pantallas. Pero sí *se afianzan relaciones y se modifican prácticas*: se acentúa la frecuencia con la cual se entablan los contactos; los vínculos se profundizan: la mamá está más enterada de la planeación de las actividades de su hijo, los amigos y amigas del barrio o del curso no dependen del teléfono fijo para programarse actividades; pueden darse ahora manifestaciones de amor sin que medie el papel, con todo lo que ello implicaba (exposición vergonzosa en público). Respecto a las relaciones, encontramos que la mediación con las nuevas pantallas genera un leve ensanchamiento del capital social de los NNJ, aunque principalmente se caracteriza no tanto por su aumento, en relación con el volumen de las nuevas relaciones, sino por su afianzamiento, por el estrechamiento de la comunicación y de los vínculos con el mundo ya conocido, conformado por amigos, amigas, familiares, novios, novias y potenciales parejas: relaciones todas en las que resulta claro el común denominador de la afectividad.

En el caso de los profesores y profesoras el carácter afectivo de la relación no resulta claro, pero sí es evidente que se trata de personas conocidas.

Ante las distancias geográficas, que no necesitan ser mayores (cambio de colegio de uno de los integrantes de una pareja de novios), los SMS aparecen como una herramienta que media un acercamiento, esto es, el SMS juega un papel importante en el estrechamiento de vínculos afectivos que se ven amenazados.

Estudiante 4: Pues, o sea en el colegio, yo no me hablaba mucho con una persona, y esa persona yo, que digamos, o sea, era de un curso, pues yo la rechazaba, y que era un idiota para mí en ese entonces, y por Messenger nos hicimos amigos, pero en el colegio no nos hablamos.

Así, a través del messenger se hace posible entablar vínculos, antes inexistentes, en un entorno local, cercano, cotidiano: se acentúa la densidad de los lazos sociales dentro de un mismo espectro local, antes que ensanchar el espectro mismo en la creación de relaciones.

Rol de las personas adultas

Profesores, profesoras, madres y padres, como vimos, cuentan con una presencia en las mediaciones de los NNJ con la mensajería de las nuevas tecnologías. Ahora bien, ¿en qué consiste su papel en el marco de estas mediaciones?

Rol padres y madres

Políticas de porte:

Lucía: Yo, pues es que mi papá no me lo deja traer (el celular) porque de pronto me lo quitan, entonces no.

Angélica: Ni mi mamá ni mi papá me lo dejan traer porque ellos piensan que de pronto un niño de los grandes me lo quita y ellos no tienen para volverme a comprarme uno, entonces por eso no me lo dejan traer. Yo lo saco por ahí en la calle cuando estoy con ellos y en la casa juego, y llamo y mando mensajes (Otro niño responde)

Carlos: Yo no lo traje porque mi mamá no me deja, pero a veces lo saco cuando voy con ellos, a digamos al parque o algo.

Liliana: ¿O sea que tampoco lo usas aquí en el colegio?

Carlos: No.

Una de las funciones que desempeñan los padres y las madres consiste en la restricción de la licencia de porte del celular. Operan como mecanismos de control sobre los lugares donde es permitido su uso. La restricción recae fundamentalmente en lo relativo a los colegios.

Políticas de acceso:

Liliana: ¿Y cada cuánto...cada cuánto...?

Angélica: Yo uso la Internet por la mañana después de que me desayuno un poquito...

Liliana: ¿en tu casa? Angélica: sí, y luego mi mamá me dice que lo apague, me pongo a hacer tareas, y ya, cuando ya casi es hora de irme al colegio, yo vuelvo y me meto otra vez un poquito.

Liliana: ¿y cuánto tiempo te demoras?

Angélica: Mi mamá sólo me deja media hora, que dice que tanto Internet es muy malo.

Liliana: Y ustedes que no tienen Internet en la casa ¿cómo hacen?

Lina F.: Pues yo tenía pero mi mamá me lo quitó.

Liliana: ¿En la casa? Lina F.: Sí.

Liliana: ¿Y ahora? ¿Y entonces como ingresas? ¿Ingresas? ¿O te dan en la casa materiales para el estudio?

Lina F.: Mi mamá me da para ir.

Liliana: ¿Y cada cuánto vas?

Lina F.: Ayer fui... mi mamá me deja ir los martes y los viernes, ayer me dio plata entonces pude ir.

Liliana: Los martes y los viernes. ¿Y qué haces cuándo ingresas al correo..., envías mensajes, escribes?

Estudiante 5: Mi papá no me lo deja usar como cada dos semanas, sólo para las tareas.

Liliana: ¿ustedes saben usar bien el Messenger? O, ¿cómo aprendieron?, ¿solitos sus papás les enseñó?

(Discuten entre todos los estudiantes hasta que llegan a un sólo tema).

Paula: Pues en la mayoría de casos, saben más los niños que los propios padres.

Liliana: ¿Pasa en todos los casos?

Paula: Mi papá siempre me pregunta, ¡Ay!, oye cómo se mete esto, o cómo se pone "@".

Estudiante 4: (...) y digamos mi mamá que yo la enseña a meter a facebook, y yo le dije, mami mira, pones acá, facebook, en el cosito, y ya se metió, como una semana después, en su cumpleaños, la ex novia de mi padrastro, que se está viendo con mi mamá, le mandó unas fotos de él y ella

juntos, mi mamá se puso muy histérica, entonces mi mamá me dijo que yo no me podía volver a meter, por eso es que uno corre riesgos metiéndose a esas páginas, porque pueden inventar cosas que te ofendan, que te puedan hacer sentir mal.

Madres y padres también intervienen como operadores de control para el acceso. Sin sugerir, ni esperar que tengan un pleno control, sí es claro que su aparición en la escena adquiere el carácter de agentes de control de acceso. Estos controles se efectúan al menos de dos maneras: - Mediante la otorgación o restricción de permisos (en particular en lo relativo a Internet).

- Mediante el desembolso o no de dinero para el consumo (de minutos por celular, de tiempo por Internet).

- Mediante las orientaciones dadas para su uso (p. e., "en casos de alguna emergencia").

Liliana: Y por ejemplo con el celular... A algunos no se los dejan tener en el colegio... pero a otros sí. ¿Y cómo lo usan, por ejemplo, en horas de descanso, en clase...?

Lina F.: Yo casi en descanso no lo saco.

Liliana: ¿No?, ¿entonces en qué momento?

Lina F.: Lo dejo en el salón, o hay veces que mi mamá me llama para alguna emergencia, mi mamá dice que el celular es para alguna emergencia o algo.

(Cuando Lina F. cita a su mamá y menciona que el celular es para alguna emergencia, una niña que se encuentra al otro costado de donde ella está ubicada, le susurra a otra diciendo: sí, eso sí es verdad).

Lucía: Pues con mi mamá (habla por celular)... es para que me esté llamando, y saber lo que yo tengo planeado en el día...

No obstante, también los NNJ disponen de una herramienta que los ubica en posición de ventaja frente a sus padres:

- El conocimiento y las destrezas de los NNJ para utilizar las nuevas tecnologías, carente o deficiente, o en todo caso inferior en sus padres y madres, posibilita una ruptura en los comandos de dominación padres-hijos invirtiendo en este terreno la relación donde la dominación de herramientas de uso y destrezas está en los hijos e hijas sobre los padres y madres.

En el caso de los NNJ con mayor independencia económica (independencia presionada por las condiciones socioeconómicas deficientes de sus familias), el control al acceso por parte de los padres y las madres mediante lo económico, no opera:

Liliana: Y esa plata (para recargar celulares) ¿de dónde sale, se la dan los papás, mamás?

Estudiante 2: Pues uno a veces trabaja.

Estudiante 10: Sí, cuando uno trabaja.

Liliana: ¿Cuándo trabajan y en qué trabajan?

Estudiante 3: Cogiendo papa, o así, de agricultor.

Estudiante 2: ¿Y qué otras cosas del campo?

Estudiante 3: "A tierrar".

Estudiante 10: Fumigar.

Estudiante 3: Sembrar.

Liliana: Y tú, ¿trabajas?

Estudiante 2: Pues trabajo trabajo, no se podría decir, yo creo que pues uno trabaja con... por ejemplo en mi casa yo trabajo con revistas, o por ejemplo acá, como hay una caseta, entonces nosotros los de abajo, podemos traer los conos y eso así, entonces de eso nos queda más o menos plata.

Liliana: ¿Haciendo conos?

Estudiante 2: No, trayéndolos.

Liliana: Compras y revendes.

13 años y mayores, *El Destino*

Rol profesores

Liliana: ¿Aquí en el colegio tienen problemas para usarlos, los profesores les dan permiso de que los usen?

-No (*Responden casi todos los estudiantes, no es visible quienes responden*).

Liliana: ¿no? No les limitan para nada el uso de los celulares. Lina F.: Pues digamos, sí lo usamos con cierta intención o algo, pues sí nos regañan, pero digamos que nos llaman pues nos dicen que se salgan para que puedan hablar.

Nuevo Chile

Lucía: No, porque nos descubren los profesores y (...) nos mandan a citación.

Lina F.: Que día aprehendieron a uno... ¡y el niño con una pena! Liliana: Era un papelito que estaban circulando...

Liliana: El estudiante se lo iba a pasar a un compañero...

Jefferson: ¡A una niña!

Lina F.: Y el profesor lo sorprendió y lo leyó en frente de todo el salón.

Liliana: ¿Y de qué era el mensaje...?

Lina F.: Nooo, carticas... de amor.

Liliana: ... ¿de amor...?

Lina F.: Sí.

Liliana: ¿Y entonces ustedes... nadie escribe los papelitos ni recibe?

Liliana D.: Pues hay un compañero que le manda las notas a una niña... y un día lo sorprendieron y le leyeron todo... y le había mandado poemas y todo eso con un corazón que decía los nombres.

Jefferson: Pues fue un muchacho que iba a botar las cartas a la basura y ahí se las descubrieron.

Nuevo Chile

Estudiante 1: ... No porque donde lo pille a uno el profesor le lee todo delante de todos los compañeros y lo deja a uno en la olla.

(*La mayoría de estudiantes asienten con la cabeza ante la afirmación del Estudiante 1*).

Nuevo Chile

También los profesores y profesoras, de acuerdo con lo que registran las percepciones de los NNJ al respecto, operan como agentes de control, acudiendo a prácticas de represión:

Identifican y exponen públicamente a quienes se les encuentre culpables de enviarse carticas de amor a través de papelitos. Son acciones que reprimen las manifestaciones de afecto y amor. Sin embargo, como hemos visto, los NNJ desarrollan alternativas de comunicación y expresividad reduciendo cada vez la interferencia de los profesores y profesoras.

En algunos casos, los profesores y profesoras no asumen posiciones drásticas respecto al uso de los celulares. No obstante, es común en todos los colegios -con especial ocurrencia en el San Bartolomé- que haya una directriz general orientada hacia la restricción del uso de las pantallas en el colegio, lo cual trasciende de cierto modo las disposiciones y acciones del profesorado.

La mensajería en el colegio

La mensajería circulada a través de SMS e Internet, se halla estrechamente vinculada a procesos y dinámicas cuyo escenario es el colegio.

Liliana: ¿Aquí en el colegio tienen problemas para usarlos?

-No (*Responden casi todos los estudiantes*).

Liliana: ¿No? ¿No les limitan para nada el uso de los celulares?

Lina F.: Pues digamos, si lo usamos con cierta intención o algo, pues sí nos regañan, pero digamos que nos llaman pues nos dicen que se salgan para que puedan hablar.

Nuevo Chile

Liliana: En los salones de clase usan los celulares...

Estudiantes: No, no puedo, no nos dejan... pero si nos dejaran, pero, si pudiéramos, obviamente...

San Bartolomé

Sobre el papel de los profesores y profesoras, ya expuse algunos elementos. No sobra decir que su intervención no es la misma en todos los colegios, sino que se presentan variaciones. Sin embargo, en este acápite quiero mostrar otros elementos que trascienden el accionar docente.

Estudiante: Pues cuando nos dan recreo y uno puede hacer lo que quiera, lógico, nosotras lo sacamos y nos dejan jugar, o sea, y en clase pues no, porque o nos lo quitan y encima... nos regañan; y nos lo dan a lo último del año, o pues depende de como uno se porte.

Liliana: ¿Cómo les dicen?, ¿simplemente les dicen que no lo pueden usar, o se los recogen?

Estudiante: Sí, digamos, "ustedes no pueden usar celulares aquí", entonces lo que hacen es que nos los quitan y nos los devuelven a los papás, cuando vienen a la entrega de notas y pues, más problema por que las mamás ya se lo quitan. Además la regañada de los papás y si no te portas bien ya no esperas un mes si no dos meses.

Estudiante: ¡Yo perdí un celular! Yo perdí dos, uno en el anterior colegio y otro en este colegio.

Liliana: Y en el descanso, ¿lo usan? Estudiantes: Sí.

Liliana: Y cuando lo usan al descanso, ¿para qué lo usan?

Estudiante: Para comunicación con mis amigas y para comunicación con mi mamá, por ejemplo mi mamá me llama todas las tardes para saber cómo estoy o me manda mensajes de texto... o es que por ejemplo tú estás con las amigas y tú les dices ya vengo, voy a hacer cualquier cosa, nos encontramos entonces en la cafetería, entonces uno va, lo busca en la cafetería, entonces uno lo llama, que dónde está...

San Bartolomé

Derivado de lo anterior, se suscitan varios elementos:

- Las restricciones en el colegio operan fundamentalmente en el ámbito del aula.
- Tanto las pantallas como las horas de descanso o recreo funcionan como ventanas de escape, en las cuales se despliega el ámbito del libre albedrío restringido en el aula.
- Existen no sólo disposiciones de los profesores para el control, sino aparatajes para la sanción con soporte institucional.
- Existe un fenómeno generalizado en todos los colegios del estudio -que

involucra todos los estratos- de "pérdida" de teléfonos móviles, reconocida como robo.

- Los relatos afirman la conformación de unas redes comunicativas cuyo espesor está dado por las relaciones de carácter afectivo y cotidiano.

- La comunicación está mediada por tecnologías que permiten la interacción con personas que se encuentran separadas por distancias geográficas que impiden o dificultan el intercambio cara a cara, tecnologías que son empleadas en entornos de corto espectro geográfico y con personas con las cuales cotidianamente la comunicación cara a cara es un hecho.

Estas líneas aproximan un bosquejo del mapa efectivo de los procesos sociales dados en el marco las mediaciones de los NNJ con las pantallas de la mensajería, privilegiando la interpretación de la información empírica sobre los pre-supuestos y las pre-concepciones de orden teórico, de modo que no se incurra en una transposición arbitraria de las teorizaciones pre-elaboradas que reduzcan la riqueza que expresa la realidad misma explorada.

Reflexiones finales: a modo de inconclusiones

Si bien esta investigación permite arribar a hallazgos que resultan esclarecedores para la mayor comprensión del objeto propuesto, nuestras conclusiones no pretenden ser sólo un punto de llegada sino un puerto con múltiples puntos de partida. En ambos sentidos, son destacables varios elementos.

Tal como lo mencioné en la primera parte de este escrito, encontramos coincidencia respecto a la centralidad de la comunicación mediada por los SMS como medio que genera sensación de compañía. Para los NNJ comprendidos en esta investigación, el SMS no es "asincronía", es *compañía permanente en el bolsillo*; no hay que esperar horas, días o meses para comunicarse con los seres con los que entablan relaciones de afecto, donde los afectos pueden ser comunicados al instante; las asincronías que implican que la respuesta no se obtiene al instante son valoradas a favor de otros propósitos sensibles (como ofrecer disculpas, en donde resulta una ventaja el uso del SMS frente a la comunicación cara a cara).

Así, podemos constatar hallazgos de algunas de las investigaciones precedentes. Esta indagación permitió evidenciar que para los NNJ, reunirse a través del uso de SMS o de una llamada telefónica del móvil, se traduce en sentirse verdaderamente acompañados: no se trata de una compañía virtual artificiosa por la falta de la presencialidad; la carencia del contacto *face to face* no significa carencia de contacto sensible.

La complejidad intergeneracional implicada también es un aspecto a destacar, tanto en las potencialidades y limitaciones referidas al manejo de estas nuevas tecnologías, con diferencias acentuadas entre las personas adultas (docentes, madres, padres) y los NNJ (estudiantes, hijas, hijos), como en lo relativo a las posibilidades de readaptación de la comunicación intergeneracional por otros medios. *Readaptación*, por cuanto la comunicación (o incomunicación) entre padres/madres y sus hijos e hijas, se ve intervenida por la incursión del teléfono celular en dos esferas fundamentales en las que se tejen las relaciones entre personas adultas y jóvenes: en la familia y en la escuela. En ambos casos se configuran 'políticas de porte y acceso' por parte de la gente adulta señalando restricciones para los jóvenes y las jóvenes; y, a su vez, éstos ejecutan políticas de "sabotaje", probablemente "ilegales"⁶ pero sin duda legítimas, que buscan

⁶ En el sentido de contrariar normas explícitas o tácitas en la escuela y en la familia. El término es acuñado aquí para enfatizar la tensión legalidad-legitimidad.

sigilosamente salirle al paso a aquel conjunto de medidas explícitas e implícitas (de lo cual son ejemplo el chat pobre y el uso silencioso del SMS en el salón de clase).

En relación con el ensanchamiento de los contactos de jóvenes dentro del grupo de la misma edad, esto resulta relativo, ya que en nuestra indagación, como lo señalé antes, más que un ensanchamiento se produce un afianzamiento, en el cual el capital social adquirido no se incrementa sustancialmente sino que se consolida e intensifica.

Si bien es necesario profundizar en los alcances y limitaciones de lo que implica el señalamiento sobre la emergencia de nuevas ciudadanías comunicativas, sí se evidencian nuevas formas de expresión y construcción de intereses colectivos por parte de NNJ. Las nuevas "ágoras" no pueden entenderse sin pasar la mirada crítica por la problematización de la presencia intensa y creciente de las nuevas pantallas en las vidas de los NNJ en la actualidad. Es claro que la evidencia de "lo político" en las jóvenes y en los jóvenes de hoy, no puede valorarse de manera estrecha por referencia a los modelos clásicos de comprensión de lo político en tanto expresión institucional de la política (el Estado y sus instituciones políticas, p. ej. partidos políticos, sindicatos, etc.).

En la actualidad, y como lo hemos señalado en otros trabajos (Galindo & Acosta, 2008, 2009) se están produciendo desplazamientos y transformaciones sociales, políticas y culturales de fondo, que no será posible captar a partir de los mismos marcos de comprensión con los cuales se procuraba descifrar fenómenos y dinámicas que acaecieron siglos y décadas atrás. Si bien permanecen hechos estructurales (como seguir viviendo en el sistema capitalista lo cual es un hecho histórico pero no coyuntural), la cotidianidad y las relaciones que acaecen en ella se están transformando sustancialmente, y esta sustancialidad está por ser abordada y problematizada.

En efecto, como lo indica Castillo (Ibíd., p. 87), las nuevas realidades implican relaciones directas con el ciberespacio. No es ni será posible entender las transformaciones que acaecen en la época actual, sin entender las transformaciones que se tejen en la relación con las nuevas tecnologías. Solamente para ilustrar, cabe intentar dimensionar el impacto -aún incalculado- de la mediación de Internet en la vida de las nuevas generaciones, las cuales incuban el espíritu y la materia prima de las sociedades venideras.

Es preciso no perder de vista la profundidad y complejidad de las relaciones constitutivas en la unidad entre episteme y techné, clave de la génesis y desarrollo de múltiples transformaciones en curso y ulteriores.

La construcción de las nuevas o transformadas subjetividades que se producen en el contexto de la mediación con las nuevas pantallas, lejos de ser un fenómeno esclarecido, es más un campo de exploración abierto y multi-vectorial en que operan fuerzas de diversa índole y potencia.

Cabe ahora formularnos múltiples y complejas interrogantes sobre aquellas mediaciones y las transformaciones en los procesos de cognición social y construcción social del conocimiento, en las formas de inter-relacionamiento efectivo tanto con población localizada en los entornos físicos inmediatos como con aquellas que se establecen con individuos localizados al otro lado del mundo con velocidades e intensidades más estrechas que las que implicaría el contacto con el familiar de la habitación contigua.

Evidentemente, no hay lugar para las simplificaciones. Las nuevas tecnologías ni son la herramienta de emancipación humana del siglo XXI, ni son un simple "medio" de información y comunicación, ni son el arma de destrucción de la época actual. Aunque una dosis de cada arista enunciada haga parte del problema, es necesario evitar toda clase de reduccionismos.

Espero que este texto se convierta en una provocación que invite a emprender

trabajos que confronten la realidad con la teoría, y viceversa. Ni la pura descripción empírica ni la "teoría" fundada en abstracciones auto-referidas constituyen un camino promisorio para el avance del conocimiento. Las voces y las prácticas de las protagonistas y los protagonistas de la realidad social, en nuestro caso los NNJ, son centrales en este horizonte.

Lista de referencias

- Castillo, J. (2006). Configuración de ciudadanías juveniles en la vida cotidiana de estudiantes universitarios de Manizales. Manizales: Tesis de Doctorado en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, Universidad de Manizales-Cinde.
- Díaz, A. (2007). Subjetividad e institucionalidad educativa. *Revista de Ciencias Humanas*, 37.
- Domínguez, M. (2007). Comunidades emocionales y postpolítica. *Movimiento Sociales en la Red. Revista de Ciencias Humanas*, 37.
- Echeverría, J. (1999). *Los seres del aire: Telépolis y el tercer entorno*. Barcelona: Destino.
- Erazo, D. (2006). Las mediaciones tecnológicas en los procesos de subjetivación juvenil. *Interacciones en Pereira y Dosquebradas*. Manizales: Tesis de Doctorado en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, Universidad de Manizales-Cinde.
- Erazo, D. & Muñoz, G. (2007). Las mediaciones tecnológicas en los procesos de subjetivación juvenil: interacciones en Pereira y Dosquebradas, Colombia. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 2(5).
- Ferraris, M. (2005). *¿Dónde estás? Ontología del móvil*. Roma: Bompiani.
- Fundación Telefónica (2008). *La generación interactiva en Iberoamérica. Niños y adolescentes ante las pantallas*. Barcelona: Ariel
- Galindo, L. & Acosta, F. (2008). "Jóvenes en la formación de la política contemporánea en Colombia: aproximaciones para su comprensión". São Paulo: PUC-SP-Ponto e Vírgula.
- Galindo, L. & Acosta, F. (2009). "Densidades transformadas de la producción política de las y los jóvenes". *Revista Argentina de Sociología*, (6).
- Heidegger, M. (1997). *Filosofía, Ciencia y Técnica*. Santiago de Chile: Editorial Universitaria.
- Martín-Barbero, J. (2004). *Narraciones Sociales y Mediación Intercultural*. El Trabajo Intermediador de Hermann Herlinghaus. *Nómadas*, 20.
- Martín-Barbero, J. (2008). "A mudança na percepção da juventude: sociabilidades, tecnicidades e subjetividades entre os jovens". En: Borelli, S.; Freire, J. (Orgs.) *Culturas juvenis no século XXI*. São Paulo: Educ.
- Muñoz, G. (2007). Identidades o subjetividades en construcción. *Revista de Ciencias Humanas*, 37.
- Rueda, R. (2008). *Ciberculturas: metáforas, prácticas sociales y colectivos en red*. *Nómadas*, 28.
- Sibilia, P. (2008). *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: FCE.
- Vásquez, T. (2007). "Una filosofía del celular o los avatares que este medio de comunicación está introduciendo en nuestras vidas", entrevista a Maurizio Ferraris. *Revista Pedagogía y Saberes*, 26.

Referencia

Liliana Galindo Ramírez, "La mensajería en los mundos de vida de niñas, niños y jóvenes", Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, Manizales, Doctorado en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud del Centro de Estudios Avanzados en Niñez y Juventud de la Universidad de Manizales y el Cinde, vol. 8, núm. 1(separata), enero-junio de 2010, pp. 29-50. Se autoriza la reproducción del artículo, para fines no comerciales, citando la fuente y los créditos de los autores.

Las Redes Sociales: ¿fórmula mediática contra la soledad y el aburrimiento?*

Germán Muñoz G.**

Docente e investigador de la Universidad Distrital 'Francisco José de Caldas' (Bogotá) y de la Universidad de Manizales - Cinde.

Primera versión recibida febrero 3 de 2010; versión final aceptada junio 2 de 2010 (Eds.)

Internet nos cambió la vida (David, 22 años, estudiante universitario)

El fenómeno causado por Facebook (500 millones de usuarios que -casi- viven en esta seductora vitrina) parece moverse hacia propuestas como las de Twitter (información breve y concisa -160 caracteres- sobre un tópico y/o simple contacto permanente, con base en la pregunta "*¿qué estás haciendo?*") y otras redes contraculturales o anti-sociales en las cuales no todo es acaramelado afecto con centenares de "amigos" virtuales, sino que incorporan el conflicto y el "odio" a las relaciones (véanse "enemybook" -"*mantén cerca a tus amigos, pero más cerca a tus enemigos*"- o "*I fucking hate you* -IFHY-"). La evolución de las denominadas 'redes sociales' nos deja ver la dinámica del campo y la dificultad de aprehenderlo total y comprensivamente.

Oyendo las opiniones de un grupo de jóvenes de la Universidad Distrital, puedo percibir que la gama de usos e intereses es muy grande:

- *Me metí a Facebook por mirar unas fotos. Mi interés es contactar gente... y, un juego unipersonal.*
- *Soy activo, desde cuando empezó en español, por interés profesional, para hacer contactos, para convocatorias, formar grupos.*
- *Mi prioridad es el Messenger y el correo, ver noticias.*
- *Entro a descargar música, videos, documentos.*
- *Abro todo al tiempo: chat, correo, juego, busco información, dejo abierto el Facebook.*
- *Subo y veo fotos, las etiqueto, las comento; coloco reflexiones serias y críticas.*
- *En Facebook hay muchos perfiles, depende del sitio donde uno estudie.*
- *Los más pequeños (menores de 14) entran a jugar y divertirse.*
- *Hombres y mujeres por igual están ahí.*

En las publicaciones recientes que tocan temas cercanos a la comunicación mediada específicamente por las TIC se destacan, a mi juicio, los trabajos de dos investigadoras y un investigador argentinos, que nos dan luces con sus propuestas: Paula Sibilia, Marcelo Urresti y Roxana Morduchowicz. Sibilia (2008) pone el acento en el sujeto (Yo) y en los procesos de subjetivación que se visibilizan en las redes sociales; Urresti y su equipo (2008) observan a los adolescentes y a las adolescentes bonaerenses de la era internet, usando el lente de los estudios ciberculturales;

* Este artículo hace parte del proyecto de investigación Mundos de vida de los niños y jóvenes en las pantallas, realizado con auspicio de Idep-Colciencias por un equipo de investigadores e investigadoras de las universidades Distrital, La Salle y Los Libertadores, de Bogotá, y de la Universidad de Manizales-Cinde, entre enero 2008 y marzo 2009.

** Filósofo de la Universidad de San Buenaventura (Bogotá). Doctorado de Tercer Ciclo en Lingüística de la EHESS de París. Doctorado en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud de la Universidad de Manizales - Cinde. Correo electrónico: gmunozg2000@yahoo.es

Morduchowicz (2008) entiende la 'cultura popular' como aquella que se expresa a través de los medios, construyendo la identidad de los jóvenes y las jóvenes.

Por otro lado, sorprende el megaproyecto realizado con auspicio de la empresa Telefónica (2008) en 7 países -entre los cuales está Colombia-, que brinda una inmensa masa de información y pone en relación el tema de las TIC con la educación, pero ni siquiera menciona las redes sociales -como si no existieran- ni propone una base conceptual sólida para interpretar lo que pasa en la web 2.0.

También la revista Diálogos de la Comunicación dedica un número a los blogs y propone reflexiones acerca de estas nuevas mediaciones 'sin intermediarios' (Flórez, 2008).

Según sondeo de Synovate (Microsoft) realizado en 26 países del mundo y publicado en El Tiempo ('Adultos jóvenes revelados', julio 21/09), los "nativos digitales" (jóvenes de edades entre 18 y 24) no conciben su vida sin acceso a la red: son personas multi-tarea (Internet, celular, música y TV simultáneamente). Las redes sociales y el chat son su principal medio de comunicación para sus relaciones reales: dos terceras partes tiene perfil en una red social y 76 por ciento usa a diario un sistema de mensajes instantáneos. El 92 por ciento de los encuestados posee un celular. Aunque el intercambio de contenidos es bajo (predominan fotos, en un 30 por ciento), el teléfono celular es un puente para la vida social...; en menor medida ven videos, consultan correos electrónicos o acceden a sus perfiles en las redes sociales. Sin embargo, a pesar de las diferencias, usan intensivamente la red para 'ganar reconocimiento y ser exitosos', como sus padres y madres. Curiosamente y a la inversa de otros estudios (Cfr. Telefónica), se afirma que los jóvenes y las jóvenes de Colombia poseen uno de los promedios más altos del mundo en tiempo mensual de uso de estas herramientas de comunicación y socialización.

En mi trabajo de investigación *Mundos de vida de niños/as y jóvenes en las pantallas*, considero que las redes sociales debían ser observadas como prioritarias; no nos ocupamos, en cambio, de la televisión, reconociendo que continúa siendo una "pantalla reina".

Siendo muy frecuentadas, llama la atención en los testimonios de niños, niñas y jóvenes, el lugar que ocupan para ellos las redes sociales: para la mayoría -aunque predominantemente para los niños, niñas y jóvenes menores de 15- sólo es un espacio de contacto con otros, o de diversión y pasatiempo, que les permite salir de la aburrida rutina de la escuela y la familia; para otros -la minoría- es un espacio de relación con propuestas de corte social conformando grupos y compartiendo cierta intimidad con lejanos pares. Puedo afirmar que:

1. Las "redes sociales" -en particular Facebook-, son predominantemente juveniles; los más pequeños aún no se reconocen en relación con esta herramienta.
2. Entre los jóvenes y las jóvenes, una gran mayoría son miembros de Facebook; en menor medida de Hi5 o de otras redes.
3. Los usos predominantes son: ver fotos, jugar, chatear; otras aplicaciones son circunstanciales.
4. Para muchos usuarios se trata de un espacio de encuentro leve, de comunicación esporádica, de simple contacto con algunos conocidos o desconocidos, con quienes tienen algo en común.
5. Los asuntos serios no son, habitualmente, propios de las "redes sociales" (e.d. ni la política, ni la realidad social, ni los problemas del colegio o la familia...). Se ven como espacio de evasión, descanso o relación con el lado divertido de la vida.
6. Construyen un yo que narra con cierta precariedad y confusión la producción de sentidos colectivos que nos resultan aún poco evidentes.

7. Proporcionalmente son escasos los jóvenes y las jóvenes que hacen parte de grupos y menos aún si se trata de grupos con intereses políticos o sociales. Pero esta potencialidad es importante y promisoria.

Un caso particular sería el de Camilo (16 años, estudiante de secundaria):
Dedico a Internet 6 horas diarias... principalmente en Messenger, Facebook, música, juegos y fotos: todo a la vez.

A)

Intentaré en primer lugar tematizar dos asuntos muy importantes que adquieren nueva textura en estas redes sociales y/o anti-sociales: **la soledad y el aburrimiento.**

En medio de los temas que se tratan en el trabajo de Sibilia -producto de una brillante tesis doctoral- aparece el tema de la soledad (Cfr. Capítulo 8: Yo personaje y el pánico a la soledad). Igualmente lo había propuesto en Colombia Miguel De Zubiría, al publicar el libro *¿Cómo prevenir la soledad, la depresión y el suicidio en niños y jóvenes?* (2007). También fue objeto de mi estudio en la tesis doctoral *La comunicación en los mundos de vida juveniles* (Cfr.

www.umanizales.edu.co/ceanj/tesis/GermanMunoz.pdf).

Camilo (16 años, estudiante de secundaria): *Mis preferencias en Internet son: 1. Messenger (50 amigos, 700 contactos), 2. Facebook, 3. Juegos (de estrategia: "guerra de pandillas" p.e.)... Pero, a veces me siento solo... con 5 amigos es suficiente... en 'combos' de hasta 300 apenas nos 'distinguimos' (reconocemos)... Pero 'ser amigo' es asunto de confianza: salir juntos, entrar a la casa, tener un lazo igual. Con ellos no se habla de política ni de religión, sino de fiestas, mujeres y deportes, se hacen chistes, la pasamos bien, sin aburrirnos.*

Existe en Colombia una línea telefónica exclusiva para atención a los niños y niñas, creada en 1997 para darle solución a dos de los problemas que más les aquejan: el abuso sexual y el maltrato. Ambos ligados a uno que se oculta y no se menciona: la soledad.

La directora de la línea 106, Rocío Maestre, reconocía que: "Los niños están muy solos y llaman porque buscan con quién hablar". Comentan lo que les pasa en el colegio, sobre el divorcio de sus padres, sus tristezas, el abandono en el que viven en un "miedo ambiente" que los encarcela y persigue. En un reciente informe de Child Helpline Internacional, ente que agremia a este tipo de líneas en el mundo, se asegura que las principales razones por las que los pequeños y pequeñas llamaron durante 2005 (más de nueve millones) fueron: problemas con su apariencia corporal, suicidio, acoso escolar -bullying-, depresión y soledad. "Del total de llamadas registradas en Latinoamérica, un 20% se relacionaron con dificultades familiares y otro 19% con sentimientos de aislamiento e imposibilidad para interactuar con los compañeros del colegio", añade el informe.

"Nunca los niños habían estado con un tejido familiar tan pobre", reconoce preocupado el psicólogo y director de la Liga por la Vida contra el Suicidio Miguel De Zubiría. Los cambios en los últimos tiempos en la estructura familiar, con un menor número de hijos e hijas, familias monoparentales y madres trabajadoras, son factores que están incidiendo en que los niños y niñas se sientan más solos. De eso han sido testigos rectores y rectoras de colegios, presidentes y presidentas de asociaciones de padres y madres de familia, psicólogos, psicólogas, educadoras y educadores, quienes han tenido que empezar a desarrollar políticas para contrarrestar situaciones cotidianas que afectan a las personas menores.

Hay niños a quienes les toca abrir su casa solos, hacerse su merienda solos,

elaborar sus tareas sin ayuda, vivir solos. A veces, si acaso, encuentran una empleada de servicio que no puede hacer las veces de mamá y por eso se desahogan en Internet o con la televisión...

asegura Jaime Enrique Leal, vicerrector del Gimnasio José Joaquín Casas.

Los efectos de un prolongado aislamiento no siempre son tan fáciles de contrarrestar. De Zubiría, de la Liga por la vida contra el Suicidio, lo explica en entrevista: "(...) la soledad es un factor fuerte que predispone al suicidio". En los niños y niñas opera igual que en los adultos: "Las relaciones con las demás personas son fuente de satisfacción y alegría (...); cuando fallan, puede ser el mayor motivo de infelicidad. Y la infelicidad es un condimento peligroso".

La directora del Centro Nacional de Prevención y Control de Enfermedades de Estados Unidos, Ileana Arias, asegura que el suicidio es hoy la tercera causa de muerte entre personas entre los 10 y los 24 años:

Los índices habían venido cayendo en un 28% entre 1990 y 2003, pero a partir de 2004 se percibe un aumento del 75,9% en los índices de suicidio de niñas entre 10 y 14 años, del 32,2% de niñas entre 15 y 19 años y del 9% en los niños entre 15 y 19 años.

Una preocupante tendencia que también está quedando registrada en Colombia, a través de testimonios captados en la línea 106, en donde en un año se recibieron más de 47 llamadas de niños y niñas entre los 9 y los 13 años, que manifestaron la intención de acabar con sus vidas. Y no se manejan estadísticas de cuántos lo han consumado.

Los casos de insinuación de suicidio no son pocos. Habitualmente llaman niños de 10 años que dicen que están muy aburridos, que no valen nada, que están a punto de salir 'corriendo'. Es muy duro hablar con ellos de esta conducta, pero lo ven como una solución, sin alcanzar a medir que se van a morir (De Zubiría).

El cuerpo de un niño, como el de cualquier mamífero en estado de soledad absoluta y prolongada, "genera una serie de mecanismos cerebrales y secreta sustancias como el cortisol, que le producen una gran sensación de malestar y la necesidad de buscar compañía" (Ídem).

Estoy hablando de **comunicación**, un asunto prioritario y desconocido en las políticas públicas; y de un sucedáneo que la sociedad-red ha producido para paliar su precariedad: las redes sociales. Reconociendo la complejidad y gravedad de esta nueva situación, es posible pensar de otra forma el fenómeno. Las formas de 'juntarse' que practican hoy los jóvenes y las jóvenes proponen, a mi parecer, modos de reencantamiento del mundo, de devolverle su magia y misterio, de liberarlo de la racionalización que introdujo la modernidad, auténtica venda que impide comprender sus ricas experiencias, sus rituales y nuevas mitologías, y que nos encierra en la "jaula de hierro" de la razón instrumental (Weber, 1979), lejos de la socialidad de la vida comunitaria, humanamente sensible. Para hacerlo, para introducir sentido en sus vidas, el recurso esencial es la música y las interacciones comunicativas mediadas tecnológicamente, las celebraciones colectivas en torno a sus ídolos, sus símbolos aparentemente triviales pero capaces de conmoverlos, de rescatar las ansias de una vida plena, de permitir la superación de la soledad y de los miedos que rondan, así como la afirmación de sus fugaces alegrías.

Camilo (16 años, estudiante de secundaria): *Internet es mi medio de comunicación con los amigos y la familia (que viven en Ibagué) desde hace dos años*

Dos ideas se afirman con fuerza: a) en las relaciones con sus pares, particularmente con sus colectivos culturales, se establecen los lazos que definen sus razones profundas de ser; la sociabilidad es su forma de juego, evidente en la dinámica

de sus relaciones, presente en el 'arte de compartir', en las formas artísticas y mediáticas que disfrutan, en el ejercicio del 'intercambio de sensibilidades'. En este juego se requiere cierta simetría y cierto equilibrio, una relación entre iguales que 'hace de cuenta' que las diferencias no existen, que la interacción en el 'jugar juntos' es de naturaleza democrática, que se puede contar con el otro y confiar en él como 'verdaderos amigos' (Simmel, 1983). b) La producción y reproducción cultural articulada con la comunicación ocupan un lugar central, donde los jóvenes y las jóvenes se plantan como actores sociales y donde definen sus subjetividades.

Camilo (16 años, estudiante de secundaria): *Me importan mis amigos, me hablo frecuentemente con ellos, p.e. acerca de los juegos... En Internet no soy tan abierto ni extrovertido, hay más desconfianza. De todos modos sigo siendo 'lo que soy'. Aunque cuelgo la mejor foto y no cuento mis historias íntimas para todo el mundo...*

"Un amigo se define específicamente como alguien con quien se tiene una relación producida por todo menos por las recompensas que ofrece la amistad... inherentes a la relación misma" (Giddens, 1995). Se trata de la "relación pura" caracterizada por rasgos como la intimidad, la confianza y el conocimiento mutuo, la apertura de uno al otro.

La comunicación se da en la base de la conquista de la intimidad y la confianza. La amistad, en los términos de una relación pura, es parte fundamental de la vida social, aún más esencial en el periodo de la juventud [...] La compañía de amigos para experimentar, descubrir y probar las posibilidades propias, realizar programas, intercambiar ideas, afirmarse frente al adulto, crear un 'nosotros' distintivo, construir su identidad fuera de la familia, es fundamental (Dayrell, 2005, p. 140).

Tanto el grupo como el barrio son espacios de interacciones afectivas y simbólicas, espacios cargados de sentidos (la calle, las plazas, los escenarios de expresión de las culturas).

La adhesión al grupo parece posibilitar una ampliación de dominio del espacio urbano además del barrio, creando territorialidades transitorias, en una ciudad que los excluye y relega a las periferias [...] La sociabilidad para los jóvenes parece responder a sus necesidades de comunicación, solidaridad, democracia, autonomía, intercambios afectivos e identidad (Dayrell, 2005, p. 141).

La comunicación desde la dimensión de la creación es también una acción de afectación de cuerpos (con base en la categoría 'affectus', de Spinoza (2001): "la comunicación es afectar, conmover, tocar al otro...", dice Alejo (22 años, estudiante universitario) en su relato (Cfr. *La comunicación en los mundos de vida juveniles*, G. Muñoz). Hacerle algo a alguien: los afectos serían las capacidades que tiene un cuerpo para entrar en la acción, mediante prácticas o ejercicios constantes de transformación de la expresión, en tanto ésta compone dinámicamente campos de fuerzas, donde se encuentran acciones, movimientos, cuerpos que actúan y se entrecruzan, afectando a otros con sus acciones, afirmando la vida. En la dimensión estética se produce un permanente impacto sobre la sensibilidad, se afectan mutuamente los cuerpos en un acto creador que renueva el cuerpo social hacia otro estado, hacia otras formas de sentir y pensar¹.

Alejo (22 años, estudiante universitario): *...creo que a mí me tocan y toco a los otros diaria y constantemente en muchas acciones desde el ignorar al otro hasta ponerle toda la atención del mundo.*

¹ Cfr. Cabra, N., en www.imagencristal.com.ar/trabajos.htm : "La comunicación: transmutación de cuerpos y afectos".

Hay mucha gente que cree que la única forma de comunicarse es hablar con otro o aparecer en televisión.

La problematización del concepto de sujeto, -que tuvo lugar en las últimas décadas del siglo XX y cuya tradición puede rastrearse hasta Nietzsche-, ha afectado notablemente los estudios sobre cultura contemporánea y por tanto, la manera de pensar la comunicación. Dicha problematización parte de un rechazo a una teoría a priori del sujeto. Por el contrario, propone que el sujeto es constituido a través de formas determinadas del conocimiento (que, por ejemplo, lo clasifican-construyen como 'loco' o 'sano'); es constituido mediante prácticas coercitivas o de dominación (disciplinas y controles) que se ejercen en las relaciones humanas; es constituido por prácticas discursivas o regímenes de representación (p.e. la representación colonialista del 'oriental' oscuro, misterioso, ajeno, bárbaro, atrasado y maligno); y por último, el sujeto también es constituido en los procesos del consumo, en su relación con los medios masivos de comunicación y las nuevas tecnologías de información. Existe un sentimiento creciente de que nuestra experiencia de 'ser sujetos'-y por tanto nuestro concepto de 'sujeto'-, está atravesando también cambios significativos en el contexto de las sociedades contemporáneas orientadas hacia el consumo y marcadas por la cultura mediática y los avances tecnológicos. El cine, la música, la televisión, el espectáculo, la Internet, son polos alrededor de los cuales se articulan identidades, lógicas, y comportamientos. En mayor o menor medida asumen funciones de integración a órdenes sociales, proponen mundos valorativos y estilos, modelos de pensamiento y diversas formas de vida.

Aparecen en este umbral los asuntos centrales de la comunicación: la noción de 'estar juntos' (Weber, 1969), haciendo parte de una 'comunidad emocional' (Maffesoli, 1990), en la que se comparte una 'sensibilidad colectiva', en un territorio promiscuo, sin ocupación, en medio de la cotidianidad simple. La experiencia básica en este espacio consiste en el simple 'comadreo', en la amistad o 'relación pura' con quienes se puede lograr un contacto táctil.

Beatriz (19 años, trabajadora social): "Manizales es pequeña... *todo tiene un aire de vecindad y familiaridad... tuve un grupo de amigas, me divertía mucho con ellas: hablábamos estupideces realmente todo el día...*".

Se hace evidente que la relación muchas veces es intrascendente. Sin duda hay acuerdos que se tramitan en la conversación, pero no hacen parte de deliberaciones argumentativas, sino más bien de dinámicas formas de encuentro, astutas e inasibles, llenas de altibajos, que se desdibujan en medio de las nebulosas proxémicas en las cuales la composición es cambiante, en las cuales lo verdaderamente importante es sentir cerca al otro, hacer empatía. Obviamente, la soledad y el aislamiento permiten ver más claramente el paisaje completo.

Alejo (22 años, estudiante universitario): "*(...) muchas de las personas que conozco somos personas muy solitarias, personas muy solas... yo me aislé mucho*".

Paola (18 años, madre soltera): "*En mi barrio nadie habla, nadie se conoce... es completamente individualista*".

Es indeseable aislarse, 'estar o sentirse solo'. El calor de la compañía define una identificación profunda con lazos sociales que tienen forma de red, en donde cada uno como 'persona' experimenta la vital necesidad de compartir lo que otros piensan o sienten como un 'nosotros'. Es una experiencia religiosa (re-ligare), que mueve a la apertura a los demás. Se ha entendido que el vehículo privilegiado es el lenguaje articulado, auténtico órgano de la razón pensante. Sin embargo, en el conjunto de relatos aparece con mucha fuerza la idea subterránea de formas alternativas de expresión, en particular entre pares. Se trata entonces de una 'razón sensible' que se aproxima a lo real en su fluidez y complejidad.

Willi (15 años, estudiante secundaria): "*Los jóvenes manejamos un lenguaje*

diferente, una forma de ver la vida distinta de cómo la ven otras generaciones".

Alejo (22 años, estudiante universitario): *"(...) con mis padres no puedo hablar con naturalidad y tranquilidad".*

Ángela (16 años, estudiante secundaria): *"(...) con la gente adulta no me siento cómoda".*

No se trata al parecer de formalizaciones racionales, sino más bien de expresiones múltiples y variadas, entre las cuales cuentan las mensajerías informáticas, las redes sexuales y sociales, las convocatorias deportivas y musicales, particulares estilos de solidaridad... En éstas lo fundamental es la apuesta por la vida, por otras formas de existencia. Se trata más bien de experimentar en un juego colectivo que tiene cierto carácter de trascendencia.

Ingrid (14 años, estudiante secundaria): *"(...) se perforan la piel, igual que para hacer un piercing, pero en vez de una joya se atraviesan ganchos y de ellos se cuelgan después... se hace en círculos cerrados... entre amigos".*

Diego (18 años, organización popular): *"(...) en el pogo uno se descarga sin violencia".*

Walter (26 años, bailarín profesional): *"(...) en una toma de yagé se produjo un cambio extremo... fue una práctica para conectarse con la vida, un trance que alteró todo mi cuerpo... en la danza y el teatro, uno no es el mismo, son prácticas 'sagradas'".*

Patricia (22 años, estudiante universitaria): *"(...) estar en contacto con la naturaleza recarga la energía y tranquiliza. Viajar es fundamental para tomar contacto con la vida..."*.

Diego (18 años, organización popular): *"(...) trabajar juntos en esta organización cultural le da sentido a la vida".*

Leyendo entre líneas los relatos se destacan algunas modalidades comunicativas: las relaciones de vecindario, el secreto, la mentira, el chateo y en particular el 'afectar' (tocar o conmovir) al otro. También se mencionan los conciertos, la radio, el computador, la TV que en su aparente frivolidad mueve sentimientos y mentalidades y el mundo entero de lo cultural. Los testimonios dejan entrever una gran potencia intuitiva que redefine el mundo teórico de la comunicación-cultura.

Alejo (22 años, estudiante universitario): *Yo me di cuenta que era gay cuando me empecé a fijar en un amigo del colegio, entonces me di cuenta que estaba haciendo algo que era distinto... con mis papás la cosa era no decirles nada... es un secreto no confesado... la mentira es parte de las relaciones... gracias al chat empecé a tener amigos gay en Internet y en la Universidad... lo que muchas veces uno hace es compartir espacios y compartir afectos en la vida... me encanta ser un consumidor de medios: amo la televisión, las telenovelas.*

Walter (26 años, bailarín profesional): *los conciertos lo marcan mucho a uno...*

Patricia (22 años, estudiante universitaria): *La radio es parte de mi vida... el computador lo es todo, es un hermano del alma...*

Quien mejor lo expresa en su relato es Alejo. Una de sus frases es paradigmática: *"(...) la comunicación es poder afectar, tocar al otro..."*. En la base encuentro un pensamiento de fuerte arraigo vitalista donde la "afirmación" de la vida, el querer vivir en sociedad, en medio de las relativizaciones que le impone su singularidad, sirve de soporte a la vida cotidiana "vista de cerca".

Alejo (22 años, estudiante universitario): *Creo en la posibilidad de llegar a ser feliz, creo en la posibilidad de amar la vida... estoy construyendo el futuro: eso me genera amor, me genera alegría, me genera deseo... es necesario abrir espacios donde la diversidad sea válida, no sólo la diversidad sexual, sino de pensamiento, credo... Colombia es un país*

machista, homo-fóbico, violento, pero creo que hay unos espacios como lo son las ciudades y creo que hay unos espacios que se están formando que son espacios en los que las mentalidades están cambiando... los jóvenes de una u otra forma estamos empezando a movernos, no sé para dónde, no sé por qué, no sé si por los políticos, por los culturales, por los académicos, nos estamos moviendo y estamos moviendo la mentalidad y creo que espacios como telenovelas, nos están mostrando otro país posible donde la diferencia se incorpore...

Su intuición acerca de esa única certeza compartida con varias novelas de Calvino, la del movimiento en el que nos encontramos inmersos, cuya causalidad íntima tiene amarres fuertes en la mediación comunicativa, le lleva a aventurarse un paso más allá, preguntándose por la naturaleza profunda de ésta.

Alejo (22 años, estudiante universitario): *Los latinoamericanos somos más que racionales, somos seres emocionales y creo que una cosa superimportante es que nos estamos dando la libertad de amar... es desde los afectos donde se está modificando todo, es decir, el hecho de querer, el hecho de amar, el hecho de saber, de sentir al pobre, al rico, al indio, al negro, al gay, a la lesbiana, al transexual, nos está generando más allá que el político... o sea yo creo que los reales movimientos se presentan en el mundo de lo cultural y lo cultural está atravesado por el mundo de los afectos y en la medida en que los afectos van cambiando y nos permiten sentir otras cosas, las mentalidades cambian y eso genera movimiento real; más que la palabrería de políticos yo creo que los movimientos reales surgen de esos afectos que se pueden dar en el mundo de lo cotidiano... necesitamos contar que sí pasan cosas, que sí hay algo... hay cosas que están pasando y que nosotros no sabemos...*

Y al descubrir el afecto como la 'potencia subterránea' de carácter rizomático, que no se deja atrapar en categorías binarias ni en lógicas deductivas, establece la bizarra conexión -toda una hipótesis de trabajo, luminosa y perturbadora- entre la comunicación entendida como afectaciones mutuas, que pone en evidencia un movimiento colectivo capaz de transformar la realidad.

Alejo (22 años, estudiante universitario): *El sensibilizarnos, el afectarnos por esas imágenes que vemos en los semáforos, el afectarnos por una novela... son esos afectos los que se están moviendo y al menos están generando espacios de visibilidad de realidades que estaban ocultas y yo creo que ese ejercicio de la visibilidad es el ejercicio de haber sido afectados por algo desde lo emocional, lo sensible, en el cuerpo; o sea que me rayen el carro eso ya implica que estoy sintiendo, que estoy viendo una realidad, es decir un ejercicio de visibilidad que antes no había... hacia donde se están dirigiendo estos afectos es hacia visibilizarse en realidad... más allá de la denunciadera esa que nunca funcionó y nunca funcionará, es del afectar... tocar, sí, tocar las fibras sensibles y mostrar... es conmover, es afectar... la comunicación es el poder afectar, tocar al otro y creo que a mí me tocan y toco a los otros diaria y constantemente en muchas acciones desde el ignorar al otro hasta ponerle toda la atención del mundo. Hay mucha gente que cree que la única forma de comunicarse es hablar con otro o aparecer en televisión...*

Para Urresti la pertenencia al universo hipertextual se comparte generacionalmente. Agrupa a los productores hipertextuales en tres grandes categorías partiendo del uso que le dan a las distintas técnicas de programación: a) los webmasters, son los que organizan contenidos con un fin comunicativo específico -que puede ser comercial, de activación socio-comunitaria y hasta de movilización política- en el

diseño de páginas web; b) los bloggers, en cambio, son un nuevo universo de productores de contenidos textuales, musicales o de imágenes, que destinan sus esfuerzos creativos a expresarse de "modo íntimo", casi en secreto, de persona a persona, a través de contenidos que procuran compartir con otros; c) por último, los llamados hackers, que son los más activos programadores en términos del uso y la extensión de las posibilidades que ofrecen las herramientas informáticas, grupo comprometido con la técnica misma, detrás del que no faltan las motivaciones políticas radicales, y hasta utópicas, como la de hacer de Internet un espacio democrático, igualitario y colaborativo, como se manifiesta con claridad en su permanente acción por el software libre y el acceso gratuito a bienes que son eminentemente comunes, como la comunicación, la información y el conocimiento acumulado. Desde su punto de vista, los géneros hipertextuales recurrentes están vinculados con la comunicación personalizada: los blogs, en los que predomina la producción de textos de interés particular, vertidos en primera persona y en tono de confesión; los videojuegos, tal vez el género de mayor atracción entre las generaciones menores y el omnipresente chat, germen de todas las otras formas de comunicación sobre soporte escrito; la música, con la que se construyen microcomunidades juveniles venciendo la separación espacial, también llamadas culturas juveniles.

Afirmo -en la misma forma que lo hace Urresti en Argentina- la existencia de verdaderas "ciberculturas juveniles" como ámbitos de encuentro virtual entre jóvenes que, a pesar de estar distantes en el espacio, intercambian información y datos sobre cuestiones de su interés, se relacionan entre sí con encuentros reales posteriores, se comunican cotidianamente a través del chat y los foros y, en ese conjunto de flujos diversos, forjan una imagen de sí mismos, de los grupos a los que pertenecen, tomando conciencia de la generación en la que se incluyen y del mundo que los rodea. Internet es una suma de recursos informativos y comunicativos sobre los que se establecen y circulan repertorios de identificación: los jóvenes y las jóvenes los vierten y los hacen circular, los apropian y los utilizan y los comparten con esa finalidad. En el interjuego de esos factores, articulan identificaciones, gustos, preferencias y hasta proyectos con los que conforman su identidad y prefiguran su futuro personal y grupal. De manera tal que el círculo se cierra con los modos de incorporación singular que los adolescentes, las adolescentes, las jóvenes y los jóvenes, hacen de este universo de hipertextos en expansión, que es la red de redes.

Camilo: *Empecé creando un Messenger (chat) y después agregando amigos, cada vez más. Un link me llevó a un juego de rol y luego abrí Facebook y Hi5... El celular sólo es un teléfono para recibir llamadas y ver la hora (por el precio)... El MP4 sólo para viajes... la música se descarga en Ares en el computador... En el computador está todo (trabajo, diversión, música, amigos...).*

Desde la perspectiva de Urresti, cinco elementos definen el "nuevo sistema cultural juvenil":

1. Un nuevo sistema de los objetos

Se trata de un conjunto de aparatos electrónicos basados en tecnologías digitales incorporados a la vida y a los espacios domésticos, los cuales definen una "cultura de dormitorio" (culture room). Predomina allí una nueva gama de aparatos nómadas, transportables, extensiones del cuerpo en movimiento, conectados a la red. Los videojuegos, de modo peculiar, generan una propedéutica informal, amistosa, lúdica, de la innovación multimedia. Una especie de feria virtual que les permite acceso ilimitado y gratuito a un mundo audiovisual rico en opciones, a bienes culturales e intangibles que circulan fácilmente.

2. Géneros confusos de comunicación

Con la mass-mediatización de la sociedad y la expansión de Internet, los tres

grandes géneros (informativo, de ficción y publicitario) se mezclan (infotainment, advertainment...), se confunden y se redefinen (redes multimedia, radios podcast, archivos a descargar) creando múltiples versiones de la realidad, otras estéticas y formas de conocimiento, de experiencia comunicativa... en la cual predomina el "zapping mental". Los nuevos medios se rigen por el imperativo del placer: prevalece el entretenimiento sobre el trabajo, la concreción máxima, el movimiento veloz y permanente, la "acción sin relato", la lectura inmediata e instantánea, el flujo continuo sin elaboración de actos libidinales puros.

3. *Un nuevo paradigma: el "prosumidor"*

Aparece un nuevo usuario, un "segundo productor", que personaliza lo que consume con cierta autonomía. Un internauta que produce información, participa en foros, sube imágenes... activo y disperso, colaborativo en la red. En ésta resulta fácil la publicación, sencilla la accesibilidad; a bajo costo se pueden "colgar" documentos, materiales, diversos textos que se someten a la mirada ajena.

4. *Transformaciones de la intimidad*

La tajante división entre lo público y lo privado se diluye; es notable la facilidad con que las nuevas generaciones se "confiesan" y se muestran en los blogs, en los diarios íntimos que no tienen censura... usando un amplio tiempo libre en el que experimentan y juegan. El yo sin espesor se ostenta banalmente, se hace espectáculo visible, interactúa a distancia, sin compromiso, sensualmente, desinhibidamente (usando el bluetooth, los blogs, las redes sociales, los SMS).

5. *Nuevas formas de comunidad*

Aparecen y se hacen visibles en "redes sociales": es la instancia intermedia entre grupos concretos de pertenencia y grupos distantes de referencia. Son comunidades de temporalidad simultánea, a distancia, de encuentro colectivo, asociados por conocimiento o interés. En otros términos, tele-comunidades virtuales nucleadas en torno a preferencias y afinidades electivas fuertes, que no siempre tienen como objetivo el encuentro real, donde ganan poder y capacidad de mutua implicación e interpelación, en microculturas diversas y complejas. Se diferencian de las culturas juveniles de estilos radicales o espectaculares que en Internet son "culturas intersticiales", formas de rebelión simbólica cuyos repertorios históricos se hacen más accesibles y diferenciados en progresión geométrica, globalizados y multiplicados en una dinámica de fragmentación creciente.

B)

Si tomamos como objeto de reflexión este último elemento, vamos a encontrar también prácticas políticas que mueven el escenario en otra dirección: **los movimientos de resistencia en el ciberespacio** (Cfr. CWMS, o Comunidad web de movimientos sociales). En efecto, en el grupo focal de estudiantes de la Universidad Distrital se destaca la posibilidad de concebirlas como: a) espacios de contacto, donde circulan ideas, datos e información; b) espacios que permiten una construcción democrática; c) espacios donde se potencian organizaciones basadas en simple correspondencia anónima que permiten tener conciencia puntual y concreta de ciertas relaciones con otros similares que comparten valores y objetivos:

David (22 años, estudiante universitario): *"Me interesan las Voces (a favor o en contra) para hacer resistencia (uso político) o para seguir artistas o para "defender el Sumapaz", o para actividades universitarias, o la cuestión ambiental, o en mi hobby preferido"*.

Pensadas en esta forma las redes sociales expresan una actividad que se asimila a la acción política en términos de una metáfora social. Van más allá de lo que ofrecen las TIC, al potenciar:

- ciber-comunidades basadas en la estructura descentralizada y flexible de

Internet, que hacen posible diversas modalidades de interacción social y de relaciones humanas;

- movimientos sociales en red, diferentes a los conocidos y visibles desde las movilizaciones contra el neoliberalismo en Seattle (1999);
- una sociedad en red basada en las TIC.

La red de organizaciones sociales se expande en la nueva estructura social, con las nuevas dinámicas de la morfología social, es decir, con el modelo Internet: conjunto de nodos interconectados que se puede expandir indefinidamente en la lógica de la globalización y generar nuevas formas de producción, organización y concentración del poder. En el mundo laboral se modifica el concepto de trabajo, pasando a ser inmaterial, con un tiempo elástico y sin espacios predeterminados..., todo un reordenamiento económico que incide en el deterioro de la calidad de vida, las relaciones desiguales entre géneros, la exclusión y discriminación social, la militarización y extinción de la vida, la liberalización y trans-nacionalización del mercado... todo lo cual requiere de nuevos movimientos sociales con otros discursos, formas de organización, y actuación, que reivindiquen la autonomía y la identidad local, dentro de la lógica de las redes.

Porque las redes digitales, inmersas en la cibercultura, pueden producir una inteligencia colectiva y cierta reorganización de la sociedad. En la creación y desarrollo de las redes sociales ha sido muy importante el papel de los jóvenes usuarios y las jóvenes usuarias, sus protagonistas principales, que obedecen a la consigna "hágalo usted mismo y muéstrese como es". Son un "sistema abierto y en construcción permanente que involucra a grupos humanos que se identifican en las mismas necesidades y problemáticas y que se organizan para potenciar sus recursos" (Cfr. Zamora, Marcelo. *Definiendo las redes sociales*. Ed. Redes sociales. www.maestrosdelweb.com). Es un sistema abierto que se construye con aportes e interacciones de los miembros:

David (22 años, estudiante universitario): *"Contacto con gente parecida que piensan como yo, no tanto con los diferentes"*.

El tema de la comunicación merece en las redes sociales lugar aparte. En ellas se obtiene, a cambio de información, construcción de perfiles y acceso a grupos de Internet; la creación de un espacio imaginario alimentado por la co-presencia de individuos que se mueven en mundos diversos, llenos de experiencias sensorialmente ricas, estimulantes y emocionantes, presumiblemente mejores que las cotidianas e inmediatas. Sin embargo, tiene la potencialidad de convertirse en "una herramienta de creación de debate democrático", en un auténtico "espacio público", aunque Internet no sea un ágora y las comunidades on-line no asuman compromisos trascendentales, no autogestionen sus relaciones, no argumenten sus posiciones (por brevedad y velocidad del medio) y con frecuencia sean irrespetuosas y/o agresivas, dificultando las posibilidades de consenso en la medida en que sólo emitan opiniones, busquen doblegar al contrario y adquirir adeptos, o adopten múltiples identidades móviles, cambiantes y confusas.

Entre las opciones que permiten las redes sociales se encuentra la posibilidad de adherir a grupos de muy diversos intereses: de arte y entretenimiento ("El cartel urbano"), políticos ("Sí a la reelección de Uribe 2010-2014"), de apoyo a una causa social ("A que hay más de 3000 personas que odian las corridas de toros"), de apoyo o desaprobación a personajes ("Odio a Vicky Dávila y la cosa política", "Juanes, próximo nobel de paz"), literarios, académicos, deportivos, musicales, etc. Sin embargo, por lo general emiten opiniones y asumen "posiciones" inamovibles. Es frecuente que en el "muro" y los "foros de debate" no se llegue a consensos, dado que las líneas ideológicas están pre-establecidas: cuando alguien representa una disidencia es atacado visceralmente y en caso de que no ceda, sale del grupo por no compartir su "verdad". La

expresión en tiempo real de sentimientos corporizados conlleva cierta sinceridad que es apreciable, tiene "presencia en la imagen" y exige una buena dedicación de tiempo. Sus miembros se convierten en "ciudadanos del mundo", de un mundo abierto a los encuentros sociales, divertidos y, a la vez, de un mundo que permite asomarse a intimidades atractivas.

C)

Finalmente, dejo en claro que Facebook, además de ser una **pantalla para "mostrarse"** y "encontrarse con otros como yo", es una gran empresa con un potencial publicitario que se cuantifica en millones de dólares (Google y Microsoft se la disputan)... aunque parezca inocua su portada: "Regístrate, es gratis y cualquiera puede unirse", aunque tenga apariencia de herramienta inofensiva, democrática, manejable a voluntad, capaz eso sí de "contactar" benévolamente a miles de personas, de acortar distancias y de hacer la vida más "fácil y divertida". Detrás de la fachada es una base de datos sobre gustos e ideologías de los usuarios y usuarias, una formidable fuente de información que se vende a los interesados e interesadas... una falsa ilusión de elección de mis "amigos", quienes tienen acceso a "tu vida, tu perfil, tu muro, tus fotos íntimas, donde puedes crear una "imagen de tí"... cuando en realidad más allá de la diversión y el contacto con seres lejanos y ausentes, hay un entramado social y cultural, un nuevo régimen de poder que convierte en información nuestras vidas para uso económico o político. Permite interactuar a partir de intereses comunes y es percibido como una forma de entretenimiento; pero no es percibido como mecanismo de poder y dispositivo creativo de mercantilización que ayuda y recompensa a sus usuarios y usuarias, siendo piezas de un engranaje de "trabajo inmaterial" que enaltece el exhibicionismo, lo banal, la curiosidad enfermiza.

Camilo (16 años, estudiante secundaria): *"Facebook siempre está abierto... uno va descubriendo adentro las opciones. Es importante, a veces se vuelve adicción (ver fotos, p.e.)... La música abarca todo... tener amigos para conversar... ver y mostrar fotos"*.

De manera preferente los jóvenes y las jóvenes conciben a Facebook en términos de su utilidad inmediata: espacio de comunicación y de relaciones sociales "líquidas". Cuando se piensa en comunicación se trata de información sobre eventos, personajes favoritos, actividades que otros realizan y en las que podría yo también estar..., expresado en textos muy cortos, escritos como se habla, sin formalismos, que no requiere interpretación; información instantánea, actualizada. El saludo y la foto lo dicen todo: "el arte de la conversación está muerto y pronto estarán muertos casi todos los que saben hablar"; no se busca la profundidad ni la intensidad, sino lo efímero y lo rápido.

Parecería que Facebook puede reemplazar las relaciones sociales convencionales, en la medida en que fomenta relaciones a distancia (percibidas como cercanas), sin contacto directo ni carga afectiva elevada..., como sucede con los celulares y la SMS, donde las nuevas relaciones y las que se mantienen no tienen mayor trascendencia. Su lema podría ser: facilitamos el intercambio de información con tus amigos, con tus amigas y con la gente que te rodea; permitimos el contacto con las personas de tu entorno. Como si la vida pasara en las pantallas, adquiriendo valor en tanto es objeto de consumo.

Curiosamente, si de comunicación se trata -reducida al simple "contacto"-, entre las herramientas disponibles en Facebook el chat se usa muy poco, como si se quisiera evitar el contacto en tiempo real, con una persona de carne y hueso... y se prefiriera la imagen diferida y el encuentro en el muro. Y aunque la idea de "estar juntos" también es chévere, así como es divertido "estar en algún grupo", ambas funcionan pero sin compromiso, esporádicamente, con mínima participación.

Carolina (18 años, estudiante universitaria): *"En Facebook me impresiona la idea de "comprar personas", "ganar dinero" con mis respuestas, creer posible "resistir" por el simple hecho de inscribirse en un grupo: todo me parece apariencia..."*

Además, en Facebook no se puede ser anónimo, aunque los usuarios consideran que allí existe cierta privacidad consentida y los "amigos" de la red simplemente te agregaron sin saber nada de ti, tal vez por tu imagen o porque tienen acceso a alguna información tuya... Lo que se hace evidente es que la empresa pasa por encima de la licencia que se le otorga para "usar, copiar, reproducir, mostrar, formatear, traducir, con fines comerciales, publicitarios o de otro tipo", toda la información que suministran los usuarios, apropiándose en forma perpetua, sin permitir cancelar definitivamente la cuenta.

Sin duda las redes sociales posibilitan que las minorías aisladas o los individuos que no tienen protagonismo en su vida, puedan tenerlo en este espacio y puedan crear transformaciones que les permitan un mayor reconocimiento y mayor participación en el campo social. Al ser parte de una red social nos podemos encontrar con personas que comparten intereses, preocupaciones o necesidades, que ayudan a romper en muchas ocasiones con el aislamiento, dando paso a la pluralidad de comunidades.

Siendo sus principales usuarios niños, niñas y jóvenes, consumidores y consumidoras mediáticos que permanentemente están en relación con la moda, la música, la tecnología, se convierten así en motores de la economía post-capitalista. Su vida en las redes es pantallizada, estetizada, recortada y abreviada para ser velozmente atrapada en un lenguaje y pensamiento sincrético, en una temporalidad instantánea, secundaria, expandida, en un espacio inmaterial, actualizado sin cesar; una temporalidad narrada y auto-interpretada en tanto sujetos sin intimidad.

Fácilmente llegan a ser "espacios de encuentro exhibicionistas" en los cuales priman los servicios de encuentro, donde la gente se reúne a compartir información de sus vidas y personalidad, con posibilidades de contacto; y allí prima la creación de una imagen atractiva y convocante, que llame la atención y genere un interés, algo novedoso. Se quedan en ofrecer múltiples posibilidades de "expresar" la personalidad usando medios audiovisuales y opciones de multimedia. ¿Qué efectos produce esta forma de socialización placentera, mediatizada, interactiva y, en paralelo, exhibicionista, riesgosa, inestable? Un costo previsible es la imposibilidad de ser sí mismo, de conocerse, de perder la identidad física y la visión de sí mismo, de su propio cuerpo, llegando a creerse "seres inmortales, más que humanos, transhumanos, superhumanos, posthumanos..." (Flichy, 2001). Incluso se predice la muerte de la conversación, del debate a profundidad, de los múltiples puntos de vista y emociones contrarias; y se exalta la hegemonía de cierta iconicidad y la pérdida del cuerpo en los planos espacio-temporales del mundo real/concreto; la despolitización y la pérdida del sentido de realidad.

Camilo (16 años, estudiante secundaria): *"No se puede escribir largo, no está hecho para textos largos (no se leen)... No me gustan los grupos... Escribir, no... ¿Publicar? Videos y canciones, casi nada personal"*

No deja de ser notoria en este artículo cierta contradicción, la misma que experimenta quien se acerca con ánimo analítico a las redes sociales y a su permanente evolución. Por un lado, la condición de artefacto espectacular y superficial, incapaz de articular un modelo de comunicación profunda y transformadora. Por otro, la potencialidad innegable que nos pone en relación y nos facilita infinidad de opciones desconocidas de interacción, incluyendo aquellas del orden político y socio-cultural. Nos movemos dubitativamente entre el supuesto antídoto a la soledad y el aburrimiento, la pantalla exhibicionista y las nuevas prácticas políticas de resistencia. Tal vez este sea

el eje mismo de su especificidad, que se escapa a nuestra mirada clasificadora y determinista, aún sesgada por el filtro de la modernidad: lo esencial es su inmensa capacidad de generar espacios de encuentro -aunque éste nos parezca leve- y de afectación colectiva en niveles que aún están por precisar completamente.

Lista de referencias

- Cabra, N. (2005). "La comunicación: transmutación de cuerpos y afectos" en www.imagencristal.com.ar/trabajos.htm.
- Dayrell, J. (2005). Juventud, grupos culturales y sociabilidad. En Revista Jóvenes, Instituto Mexicano de la Juventud, 22.
- Flichy, P. (2001). *L'imaginaire d'Internet*. Paris: La decouverte.
- Flórez, D. (2008). En busca del sujeto extraviado. Reflexiones en torno al estudio de blogs. *Diálogos de la Comunicación*, 76.
- Fundación Telefónica (2008). *La generación interactiva en Iberoamérica. Niños y adolescentes ante las pantallas*. Barcelona: Ariel Ed.
- Giddens, A. (1995). *Modernidad e identidad del yo; el yo y la sociedad en la época contemporánea*. Barcelona: Península.
- Maffesoli, M. (1990). *El tiempo de las tribus: el declive del individualismo en las sociedades de masas*. Barcelona: Icaria.
- Morduchowicz, R. (2008). *La generación multimedia*. Paidós: Buenos Aires.
- Muñoz, G. (2006). *La comunicación en los mundos de vida juveniles*. Tesis doctoral en el Centro de Estudios Avanzados en Niñez y Juventud. Universidad de Manizales - Cinde. www.umanizales.edu.co/ceanj/tesis/GermanMunoz.pdf
- Sibilia, P. (2008). *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: FCE.
- Simmel, G. (1983). Sociabilidad: un ejemplo de sociología pura y formal. En Moraes Filho, E. Sao Paulo: Simmel, Atica.
- Urresti, M. (2008). *Ciberculturas juveniles*. Buenos Aires: La Crujía.
- Weber, M. (1979). *Ética protestante y espíritu del capitalismo*. México, D. F.: Premiá.
- Zamora, M. (2008). *Definiendo las redes sociales. (En red):* www.maestrosdelweb.com.

Referencia

Germán Muñoz G., Las Redes Sociales: ¿fórmula mediática contra la soledad y el aburrimiento?, Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, Manizales, Doctorado en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud del Centro de Estudios Avanzados en Niñez y Juventud de la Universidad de Manizales y el Cinde, vol. 8, núm. 1(separata), enero-junio de 2010, pp.51-64. Se autoriza la reproducción del artículo, para fines no comerciales, citando la fuente y los créditos de los autores.

¿Pegados a la pantalla? Videojuegos en la vida cotidiana de niños, niñas y jóvenes de Bogotá

Gabriel Alba*

Guionista y profesor de la Universidad Nacional de Colombia y de la Universidad de La Salle.

Primera versión recibida febrero 3 de 2010; versión final aceptada junio 16 de 2010 (Eds.)

1

Tengo dos hijas de 12 y 13 años. Laia y María José. Hace unos cuatro años, Laia me dijo que quería de navidad una consola de videojuegos.

- ¿Una consola de videojuegos?

- Sí, un Play, un Xbox, o un Wii.

¿De dónde habrá sacado la idea, si en casa no somos aficionados a ningún tipo de juego de azar, y menos en la pantalla? Seguramente del colegio. No indagué más y me puse en la tarea de la búsqueda de la tal consola. Yo nunca tuve una. Yo pedía bicicleta, patines, un balón de fútbol, ropa. Pero nada que pasara por el mundo de la electrónica. Creí que con mis aficiones, mis hijas pedirían cosas similares, especialmente bicicletas. Y en efecto, les gusta la bicicleta, pero querían su propia consola de videojuegos.

"Son nativas digitales", pensé, y cada generación tiene sus símbolos.

Yo soy de la generación X y crecí con la televisión. Con *El avispon verde*, *Kung Fu*, *Mash*. Teníamos dos canales de TV y eso nos bastaba.

Ellas tienen cien canales de TV y se aburren.

Han crecido, no con programas sino con canales: Cartoon Network, Disney Chanel, Nick.

Yo oía la radio y tenía acetatos. Ellas tienen MP3 y Myspace. Yo hablaba por teléfono. Ellas chatean, mandan MSM y descargan música y videos. Yo iba al cine cuando podía. Ellas también, pero además tienen DVD y montones de películas, además de Youtube y muchas más páginas de cine y video. Yo leo, ellas menos. Ellas juegan, yo trato de comprender.

Indagué sobre las consolas. Claro, siempre quieren venderle a uno lo último de la tecnología, el Wii que no necesita de controles. Casi dos millones de pesos.

- No, una cosa más barata, le dije al vendedor.

- Bueno, el Xbox 360 que no vale sino millón y medio. O el Play 2, pero ese ya está de salida y va a tener problemas para los juegos, porque el que vale la pena es el Play 3.

Con mi sueldo de profesor universitario, no pude sino lograr un Game Cube. No era lo mejor, ni lo más avanzado, pero tenía la ventaja de que los juegos del Game Boy le servían. Porque los juegos suman más dinero.

* Doctor en Ciencias de la Comunicación por la Universidad Autónoma de Barcelona. Correo electrónico: iconiaguionista@gmail.com

Cada juego original vale más de cien mil pesos y un juego se lo pasan en dos días. Ya entiendo por qué el pirateo tiene tanto éxito en este país.

Al año siguiente, María José pidió de navidad una consola portátil: una Nintendo DS. Ya no quería depender de la consola de su hermana, sino tener una portátil. El periplo para la compra fue algo similar, pero ya tenía más experiencia y más conocimientos al respecto.

Al poco tiempo Laia también quiso su propia DS. Y ella misma la compró con su dinero.

Ahora están "conectadas" a las pantallas. Cuando llegan del colegio, descansan un poco viendo algo de TV u oyendo música. Luego se van al computador a consultar y resolver sus deberes escolares, pero simultáneamente pueden chatear con sus amigos y amigas del colegio, o ver algún video en YouTube o consultar alguna página de entretenimiento. Luego de realizada su faena escolar, juegan con su consola de Nintendo DS, algún videojuego, generalmente Mario Bross o Guitar Hero. Los fines de semana las veo más pegadas al DS: antes del desayuno, después de la ducha, cuando vamos en el carro, después del almuerzo.

Les pregunté qué significaban los videojuegos para ellas, porque me había embarcado -un guionista que a veces hace de investigador- en una investigación sobre los mundos de vida de niños, niñas y jóvenes mediados por las pantallas, e iba a trabajar con niños, niñas y jóvenes de su edad de tres colegios de Bogotá.

- Es diversión, papi, me dijo María José.

- Cuando estoy aburrida los videojuegos me desaburren, dijo Laia.

- ¡Cómo qué te aburres!, le dije, ¿con el montón de cosas que tienes y te aburres?

- Me aburro cuando ya me he pasado todo, o cuando no puedo pasarme algo.

- ...

2

Mis hijas no son bichos raros en este mundo. Es más, muchos podrán pensar que no están lo suficientemente actualizadas en este universo del ciberespacio y de los videojuegos.

- Estamos en la Web 3.0, me advirtió mi colega y amigo Germán Muñoz. Ahora los videojuegos son de realidad virtual y las consolas no necesitan de teclado. Uno pelea en directo con su oponente con su propia mano.

Mis hijas todavía juegan Mario Bross y cuidan perritos (Nintendogs), es cierto. También es cierto que no están en Facebook. Ahora lo in es Twitter, y Germán me dice que ni siquiera las redes sociales, sino que son las redes anti-sociales.

Todo cambia muy rápido.

Cuando este texto sea publicado (lo escribo en julio de 2009), tal vez las tecnologías de las que estoy hablando sean, para muchos lectores y lectoras, generaciones pasadas. Pero lo cierto es que hablo desde el tercer mundo. Desde una ciudad como Bogotá, donde si bien muchos niños, niñas y jóvenes están en medio de las tecnologías de punta, una gran mayoría todavía juega en consolas de alquiler o conserva su game-boy, y tienen un celular con cámara e infrarojo, pero sin video-llamada y sin conexión a Internet.

- No te creas, me dijo Germán. La mayoría de mis alumnos y alumnas de la Distrital, tienen computador portátil y un celular conectado a Internet con los últimos adelantos; y son chicos y chicas de estratos uno y dos.

Los chicos y chicas están con la última tecnología y la quieren. Sin duda alguna. Ayer mismo mis hijas fueron a una tienda de Nintendo y me contaron del último

DS, con el que pueden conectarse a todos los beneficios de la Web 3.0.

Lo que me pregunto es si sus formas de vida, si su construcción en busca de ser lo que son o quieren ser, cambia cada vez que cambia la tecnología. Si al incorporarse un avance tecnológico, se produce también un cambio en las sensibilidades, en las formas de ser, de vivir, de valorar, de juzgar.

Es evidente que mi infancia y la de mis hijas son diferentes. Que las pantallas no sólo han modificado su manera de pasar el tiempo libre, sino que les ha permitido una percepción del mundo diferente. Ellas tienen más información de la que yo tenía a su edad.

Ellas viven en un mundo de estimulación sensible, yo en uno de racionalidad. Yo pienso de manera lineal, analítica, racional; ellas de forma simultánea, sintética, intuitiva (Ferres, 2000). Ellas viven en un presente continuo, yo tenía la promesa del futuro. Yo recibía mensajes, ellas interactúan. Yo quería conocer la realidad, ellas la crean y la modifican. Yo tenía siempre compañía, ellas se sienten solas. Y se aburren.

No es que los niños y niñas de antes no se aburrieran, sino que tal vez tenían menos conciencia de su aburrimiento y lo expresaban menos. Llenaban su aburrimiento de otra forma, con la lectura, con el llamado a otro mundo, con la ficción. Marcel Proust lo expresa muy bellamente en *Sobre la lectura* (2002). Cuenta Proust que en su infancia, en el verano, siempre andaba en busca de la oportunidad de leer, pero siempre había algo que lo interrumpía: ir al parque, pasear, "cierra el libro que es hora de almuerzo", la cena, etc.

Hoy no es el libro con lo que los niños y niñas buscan vaciar su aburrimiento, sino los videojuegos, especialmente si tienen una consola portátil. Es igual a un libro, pero este libro está lleno de imágenes en movimiento, de sonidos, de estímulos sensoriales, de premios o castigos. El videojuego es tan inmersivo como los libros de Proust. De ahí que nuestros niños y niñas estén colgados de ellos antes del desayuno, antes de la ducha, después del almuerzo, en los viajes en carro. Los videojuegos son más interesantes para ellos que el paisaje. A Proust le reprochaban que se fugara a leer, que siempre estuviera leyendo. Hoy se les reprocha a los niños y niñas que estén pegados a las pantallas de sus consolas de videojuegos. Y para ellos y ellas no es problema, es entretenimiento, diversión, tiempo libre. Ellos y ellas no miden el tiempo como las personas adultas y por eso no le dan mayor importancia, ni al juego, ni a las críticas.

3

Empiezan a jugar sin proponérselo mucho, sin prepararlo demasiado

Esteban es un chico de 15 años del Colegio Nuevo Chile de Bosa, al sur de Bogotá. Uno de los colegios donde hicimos nuestra investigación. Cuando yo les conté la manera rudimentaria como jugué videojuegos por primera vez, Esteban me contó cómo empezó a jugar: "Yo empecé a jugar videojuegos a los doce años porque un amigo me invitó y me empezaron a gustar".

Yo tendría diez años cuando mi amigo Fernán Cardona me invitó a una pequeña tienda de videojuegos en el Park Way, a jugar tenis en una pantalla en blanco y negro. La bola era un punto que pasaba muy lento de un lado a otro de la pantalla y cada jugador era una línea que buscaba ese punto para responder. Una cosa muy básica.

Creo que lo que nos atraía era la pantalla. No tanto el juego en sí, sino que fuera en la pantalla. La luz, el movimiento, el sonido. Uno podía jugar con el amigo en la pantalla y de alguna manera, así fuera muy elemental, interactuar con la pantalla. Eso era atractivo para nosotros porque la televisión sólo nos permitía recibir imágenes y sonidos, pero no intervenir, no interactuar así, fuera de esa forma tan básica que para nosotros, en esa época, no era nada básico.

Ahora el atractivo de los videojuegos no es sólo la pantalla, sino la interactividad; la conexión a internet; las posibilidades del juego en línea con jugadores y jugadoras del mundo entero en tiempo real; las redes sociales de jugadores.

Se inician primero los niños que las niñas

Los videojuegos siguen siendo prácticas mayoritariamente masculinas, aunque con las consolas portátiles las chicas han comenzado a estar más presentes. De hecho, en Avalon (2001), la película de Mamoru Oshii, la protagonista es una chica. Ash es una guerrera Clase A metida en este juego de guerra de realidad virtual que logra pasar al nivel Clase A especial.

Por supuesto, las Ash de nuestro medio son casi inexistentes.

Las niñas juegan menos y en circunstancias diferentes

Geraldine, una niña de trece años del colegio Nuevo Chile dice: "Yo comencé el año pasado, cuando tenía doce años, porque un día me dejaron cuidando a mi hermano y él se fue a jugar Halo. Entonces yo me fui a verlo y me empezó a gustar".

A Geraldine le toca cuidar a su hermanito, pero él se aburre con ella en la casa y se va a la videotienda. Ella lo sigue, porque es su responsabilidad, pero descubre un mundo que no conocía y le gusta.

Uno puede suponer, claro, que tanto para niños como para niñas, es mejor un combate o una carrera de carros, que los oficios domésticos. Es más divertido el juego que la realidad, por eso les gusta.

Las chicas de los sectores populares, aún hoy en pleno siglo XXI, tienen más restringido el uso de los videojuegos. ¿Por machismo de la cultura?, ¿por prejuicios de sus padres y madres, o del ambiente en el que viven?

Mary, una chica de 14 años del Nuevo Chile, dice que los niños juegan mucho más que las niñas, "porque de pronto en las mujeres se vería un poquito mal eso: 'allá a toda hora... por ahí metida'".

"Por ahí metida" refleja un pensamiento que ve los lugares de ocio como lugares de vicio, de perdición. Las videotiendas están asociadas al billar, así en ellas no se beba alcohol y no se apuesten fuertes sumas de dinero. También muestra esa cultura que tolera el ocio y el juego en los hombres, pero no igual en las mujeres, "se vería un poquito mal eso".

4

En los sectores rurales pasa algo similar

Los chicos y chicas de los sectores rurales son mucho menos videojugadores que los chicos y chicas urbanos, pero no porque no les guste o no les interese, sino porque tienen más restringido el acceso. Las consolas y los juegos son caros, entonces tienen menos posibilidades de ser propietarios. Y las videotiendas en el campo prácticamente no existen.

En el desarrollo de nuestra investigación, fuimos a El Destino, un colegio semirural en Sumapaz. Es un colegio muy bello, rodeado de montañas verdes y aire puro. Los niños y niñas van con ruana a clases por el frío, y cantan a toda hora. Uno puede sentir que son personas felices.

Al preguntarles por los videojuegos, los niños y las niñas más pequeños nos dijeron que no jugaban videojuegos porque no tenían, pero que sí les gustaría tener. Algunos expresaron que cuando venían a Bogotá iban a las tiendas y jugaban un poco.

Los más grandes tienen mayor contacto con estas tecnologías, pero también es un asunto un tanto marginal.

Julián, un chico de dieciséis años de El Destino, tiene su propia explicación para esta situación:

"La diferencia de un niño de la ciudad con un niño de aquí del campo, es que si aquí al frente del colegio hubiera una tienda de eso, y no hubiera ruta, entonces todos los chinos saldrían a jugar. Pero aquí como hay ruta, no hay tiempo. Nosotros vivimos a una o dos horas del colegio, entonces no le queda a uno tiempo. Y al lado de la casa no hay un negocio. En cambio en Bogotá, uno sale y encuentra un negocio. Allá, digamos que uno sale del colegio y dice: 'hay que mamera tener que irse para la casa. Uno se aburre y dice 'vamos a jugar Xbox un ratito', o 'vamos a jugar Wii', cualquier vaina. Y entonces uno puede irse y distraerse y recochar con los compañeros llegando tres horas tarde a la casa. Aquí no... Entonces hay mucha diferencia".

"Qué mamera tener que irse para la casa". Julián se refiere tal vez al aburrimiento de lo cotidiano, a los deberes domésticos, a las tareas escolares, al intercambio con los íntimos. La mamera es el mundo real tal y como es: la rutina de la vida en directo; en cambio el Xbox ofrece una pantalla móvil, combate, acción, sonido, color, "distraerse y recochar con los compañeros". Aquí ese distraerse tiene las dos acepciones simultáneamente, la de divertirse y la de no atender a algo que se debe atender. Los videojuegos son diversión con los compañeros y compañeras, y aplazamiento del deber. La inversión de lo que nos enseñaron a nosotros. Nos decían "primero el deber y luego el placer". Para estos chicos y chicas urbanos, según Julián, el placer es lo único que existe.

Oscar, otro chico de diecisiete años de El Destino, tiene otra opinión:

"En la zona rural no atrae eso. La gente llega por ahí a las cuatro de la tarde y llega a trabajar, porque la mayoría vive del campo. Entonces tienen que ayudar a los papás hasta las seis y después hacer tareas. Aquí la mayoría prefiere irse con los compañeros a recochar y a las tiendas a tomar".

Los videojuegos serían posibles cuando no hay responsabilidades. En el mundo del trabajo, del adulto, parece no haber espacio para ellos.

No hay videojuegos, pero hay bebida.

No podría decirse que los videojuegos evitan que los jóvenes y las jóvenes beban, pero en muchos casos, como son altamente inmersivos, desvían el interés de los grupos hacia ámbitos "ausentes" de alcohol. Por eso muchos padres y madres utilizan los videojuegos como distractores de males o peligros mayores para sus hijos e hijas. John, de dieciséis años, del Nuevo Chile, dice:

"Los padres hacen algo para que uno no se la pase en la calle, entonces como lo ven a uno ahí, jugando en el cuarto, dicen, no, el muchacho está ahí relajado jugando sin peligro. Ellos por eso prefieren que uno juegue ahí".

Las madres hacen uso de la estrategia de los videojuegos para distraer a sus hijos e hijas de acuerdo con sus necesidades o conveniencias. Puede volverse una niñera mientras ellas hacen otras cosas, o puede volverse motivo de disputas.

Juan Esteban, un niño de diez años del Colegio San Bartolomé de la Merced, nos dijo que su madre "a veces nos pone a jugar, y cuando no quiere que juguemos, nos esconde los controles".

El videojuego es permitido y no permitido simultáneamente y los niños y niñas no saben muy bien qué pensar y qué sentir. María Fernanda, de nueve años, del San Bartolomé, lo confirma: "cuando no quiere que uno juegue, le apaga".

Los videojuegos son motivo de pequeñas disputas familiares

John cuenta:

"A veces que le insisten a uno que no, que no siga jugando Atari. Y uno dice, 'espere cinco minuticos la muerte'. Entonces ahí se enfada, y bueno, ya uno es el que hace caso".

Eso mismo dice Oscar, de trece años, de San Bartolomé: "A veces cuando uno está jugando videojuegos y la mamá lo llama 'a comer', uno no oye, y le empiezan a gritar a uno".

El videojuego absorbe. De ahí el aplazamiento de las necesidades básicas: comer, dormir, hacer tareas. Cuando están jugando, están metidos de lleno en otro mundo y no desean pasar la barrera hacia el mundo "real". No es que no diferencien el mundo real del mundo del juego, es que les gusta más el mundo del juego, los estimula más.

Julían dice que para él es una gran distracción, "uno se aleja del resto del mundo y se mete en el juego".

5

El placer que da el juego, o la búsqueda de aventura y retos, sería lo que hace que algunos chicos y chicas se vuelvan "adictos". Juan David, Mateo, Santiago y Carlos, todos entre trece y catorce años, del San Bartolomé, discuten sobre este asunto.

- Uno ya se vuelve adicto porque siente la necesidad de jugar videojuegos - dice Juan David-. Igual como si, digamos, ve diariamente la televisión, pero así exagerado. A uno se la quitan y no es capaz de vivir igual. O sea, no es ser adicto, pero ya tiene la necesidad.

- Tiene el hábito, agrega Mateo.

- Si, o sea, como que uno se empieza a estresar y de pronto le dan las ganas de jugar, opina Santiago.

- Cuando estoy muy aburrido, y estoy fuera de la casa -cuenta Juan David-, me pongo estresado, y hago que mi papá me lleve a la casa a jugar, porque no puedo. O sea, es muy difícil...

- Pues digamos los adictos -dice Carlos-, uno que ya juega a diario, pero no tan exagerado, pues son dos vidas muy diferentes.

"Vidas muy diferentes". ¿De qué vida habla Carlos?, ¿de la vida dentro del juego?, ¿de la vida del juego?, ¿de una second life? Habla, quizás, de sus sensaciones y percepciones por el juego y desde el juego. Juan David habla del juego como de una droga: cuando está estresado juega, necesita jugar, tiene que jugar. María Fernanda menciona los nervios. Dice: "a uno, por ejemplo, le dan nervios de que no vaya a pasar el nivel, y si lo pasa entonces le da ansiedad y sigue, por eso no para de jugar".

Una mezcla de nervios, ansiedad, placer y poder. El placer y el temor del reto y el triunfo.

Lo mismo que siente Steven, un niño de nueve años del Nuevo Chile. Steven es gordito, simpático y está muy metido en los videojuegos porque su madre tenía una tienda de videojuegos, pero la cerró y le dejó a él la mayoría de las consolas y los juegos. Ahora es toda una autoridad entre sus compañeros y compañeras y, claro, se siente una estrella: "Yo puedo decir que juego mejor que todos (...) Mi hermano tiene un Xbox y yo tengo un Play. Entonces jugamos Mario, claro en el Xbox, y nos ponemos una meta de a cincuenta muertes. Casi no le lleva media a matarnos, y si yo le llevo media me dan una copa".

Como todo juego, los videojuegos exageran la competencia y la sed de triunfo, el sentirse el mejor, el querer ser el mejor. Eso hace parte de toda nuestra cultura. Esta sed de triunfo puede llevar a los jugadores y jugadoras a aislarse y preferir jugar solos. Steven, por ejemplo, dice:

"Cuando uno juega por ejemplo a rescatar misiones y eso, el problema es que como a mí nadie nunca me ha ganado, entonces yo juego solo y de todas formas me desaburro. Hay un juego que se llama Nilon que yo juego en Play. Usted comienza a matar un poco de monstruos y al rato usted quiere jugar para ganarle a la máquina. Y usted juega contra la máquina, tiene más muñecos de los que tenía normalmente, eso es lo que me gusta jugar del Play, cuando me aburro".

Aburrimiento. Vuelve y juega. Esa es la causa más común para que estos niños, niñas y jóvenes busquen las consolas de videojuegos. Y para desaburrirse no se necesita compañía, como le pasa a Nicolás de ocho años, del San Bartolomé:

- Es mejor jugar solo, en el sentido de que el Gameboy es muy chiquito...
- Depende del juego -agrega Santiago, de catorce años, también del San Bartolomé-. Por ejemplo, en los juegos de aventura uno necesita la ayuda del otro amigo.

A Steven le gusta jugar con otros, pero para ganarles, para sentirse superior:

- Yo por lo menos me puedo conectar con él -dice señalando al amigo-, y entonces tengo que matarlo y así voy acumulando puntos. O por ejemplo, si los dos jugamos contra la máquina, ganamos y vamos acumulando puntos; vamos ganando estrellas.

El juego compartido les gusta, porque es más fácil, porque necesitan del otro para ganar, o porque pueden conocer gente. Para Andrés, de doce años, el juego compartido es facilidad: "Es más fácil jugar con otros. Por ejemplo, a mi hermana le gusta un juego de barbies en el Wii, pero como está en inglés, ella no lo entiende muy bien, entonces le gusta que juegue con ella para que le quede más fácil".

Para Matías, de trece, es conocimiento: "En Faceboock uno juega con niños que no conoce".

Igual pasa con Cristian, de dieciséis años de El Destino: "Yo he jugado con gente de Centro América. Como hablan español uno se puede unir con mucha gente de esos países. Uno conoce gente que ni se imagina y puede jugar con ellos".

6

El videojuego es una manera de llenar su soledad, su aburrimiento, pero también es un espacio de libertad.

Cuando son libres para hacer lo que quieren, entonces optan por jugar. Sergio tiene once años y estudia en el Nuevo Chile: "Siempre que hago tareas, dice, yo le pido permiso a mi papá para jugar. Tengo mil pesos, voy y juego una hora en Xbox y vuelvo a mi casa".

Andrés tiene doce y estudia en el San Bartolomé. Dice algo parecido: "Yo juego mientras mis papás no están, pero ellos saben que yo no juego tanto, yo me la paso más bien haciendo tareas".

Cumplen con sus deberes pero las ausencias las llenan con el juego. Eso hace Jeyson del Nuevo Chile, de once años: "A veces yo hago las tareas, pero como mi papá y mi mamá se van, entonces yo me pongo a jugar en el Play".

Otros, como Miguel, del San Bartolomé, no buscan motivos para jugar: "Juego cuando tenga ganas de jugar".

Otros juegan todo el tiempo, como Juan Camilo y sus amigos del San Bartolomé.

- No, uno en todo momento juega, dice.
- En clase, al descanso, agrega Juan Sebastián
- ¿En clase?, duda Carlos. ¿Dígame, cuándo juega uno en clase?
- A ver, por favor, responde con cierta ironía Juan Camilo, ¡en geografía!

Otros están limitados en tiempo y espacio por sus padres y madres, como Nicolás: "yo juego sólo los fines de semana. Y los fines de semana son libres". María Fernanda también se regula "una hora todas las noches, no más". Otros, como Javier, de once años, cuando tienen el deber cumplido, "o sea, cuando ya hice mis tareas y ya hice todo por medio de Internet".

Pero son la soledad y el aburrimiento los que definitivamente marcan la pauta. Eso dice Steven:

"Cuando yo estoy solo pues me siento... bueno, hay veces que cuando yo juego solo, mi mamá y papá se van, pero cuando están mis hermanos yo comienzo a jugar, entonces como comienzo a jugar, y, o sea, me siento más chévere, porque cuando uno juega con la máquina, le comienza a pegar, y no lo deja ni siquiera respirar. Entonces cuando uno se pelea con los hermanos, pues uno juega y uno sí puede ganar, perder, lo que sea".

Esa es la explicación: jugando videojuegos se sienten más chévere. John dice que "en vez de ver televisión, nos ponemos a jugar videojuegos." Y Juan Esteban:

"(...) yo en mi casa, cuando no tengo nada que hacer, que mi hermano está usando el televisor, yo juego en el Internet, y si está haciendo un buen sol le digo a mi hermano pequeño que si salimos al parque".

Andrés dice que "cuando estoy solo también a veces juego". Y Nicolás, "cuando estoy solo, o estoy aburrido, o está lloviendo".

7

No importa tanto el tipo de juego ni la versión de la tecnología. Estos niños, niñas y jóvenes han encontrado en los videojuegos un paliativo para su soledad y una manera de habitar la ficción y de sentirse protagonistas en el mundo.

"Lo chévere de esos juegos, por ejemplo Age of Empires -dice Andrés-, es que no son sangrientos, pero sí son de batalla y estrategia. Y lo chévere es que están basados en sucesos históricos, entonces tú aprendes. Mi papá nunca pudo pasar la Guerra de Napoleón".

Aprenden. Los chicos y chicas dicen aprender con, y de los videojuegos. Entonces no son sólo entretenimiento, sino que también les proporcionan nuevo conocimiento. John hablaba de un juego que le enseña:

"Hay un juego en Play -dice-, que a mí me llama mucho la atención. Se llama *Resident Evil*. Se trata de la historia de un virus. La gente se va convirtiendo en zombi. Entonces uno tiene que ir a buscar fusibles, a mirar cómo la electricidad está en una ciudad, que se llama Recity Civil. A uno le toca buscar aceite, gasolina, armar, digamos, cosas de carros. Entonces ese juego lo lleva a uno a buscar cada vez más cosas y tratar de encontrar soluciones".

Las soluciones que no buscan en su propia vida las tienen que tomar en el juego. ¿Esto los capacita, los adiestra para la toma de decisiones y búsqueda de alternativas en su propia vida, con problemas reales?

Algunos son más prácticos y hablan de aprendizajes fácticos; como Lorenzo, un chico de diecisiete años de El Destino: "Si uno lo juega desde un computador, aprende a digitar, pues uno no ve el teclado porque si uno se pone a ver el teclado lo matan".

Otros buscan aprendizajes, digamos más intelectuales, como Andrés:

"Yo tengo uno que se llama *Brain Academy*, donde tú eres un muñequito en el Wii. No es de entretenimiento, sino que tú vas a la escuela, y son puras reglas de escuela. Entonces se supone que tú tienes que estudiar y hacer exámenes. Los exámenes están divididos en cinco categorías, como agilidad mental, matemáticas, memoria... entonces tú tienes que hacer el examen, y al final

del examen, con tus calificaciones, te dan el promedio de qué tan grande es tu cerebro. Entonces la idea es tenerlo lo más grande posible".

8

Los videojuegos son simultáneamente varias cosas: compañía, distracción, aprendizaje, placer y dinero. Los chicos y chicas han descubierto que pueden ganar dinero porque apuestan. Especialmente los niños, niñas y jóvenes de sectores populares.

Kevin apuesta en Halo "pierde y paga", y "cuando jugamos Halo, si yo le hago muertes más de cincuenta veces, él me paga mil pesos", dice hablando de su amigo Sergio.

Jonatan, de diez años, del Nuevo Chile, dice: "(...) mi prima a veces ahorra lo de las onces y así apostamos de a quinientos o de a mil. El que llegue primero con Crahs a la cima, le da al otro mil pesos".

Lo más curioso es en lo que invierten las ganancias del juego:

- Yo lo ahorro para cuando necesite útiles escolares -dice Steven-, o algo que necesiten mis padres, yo les presto y ellos después me pagan.
- Yo presto -agrega Sergio-, y a veces pongo todo en la alcancía para después.
- Pues a veces, para gastarme en juegos nuevos de video -dice Jeffri-, y a veces para gastarme en muñecos.
- Yo ahorro -cuenta Jonathan- para destapar la alcancía en diciembre. Y pa' que mi papá vaya y me compre juegos.

Los chicos y chicas de estratos más altos no apuestan dinero, como Juan Camilo, que apuesta "cosas que uno tiene en su poder, las puede intercambiar con otras personas, ítems... un cable link o un adaptador...".

Germán Muñoz afirma que los videojuegos para los chicos y chicas son "trabajo inmaterial". Sin embargo, para todos estos chicos y chicas con quienes hablamos, son "tiempo libre", y cuando ya tienen ciertas responsabilidades los van dejando de lado. Especialmente los chicos y chicas de Sumapaz, que tienen que trabajar y viven su tiempo libre de otra manera.

Arsenio, un chico de diecisiete años de El Destino, lo expresa: "(...) ya el tiempo lo ocupo en otras cosas; entonces ya no me queda ese tiempo libre para dedicarlo sólo al juego. Antes sí, hasta las once o doce de la noche me quedaba jugando". Jorge, de dieciocho años, es lapidario cuando se refiere a los videojuegos en un sector rural como Sumapaz: "aquí uno no está pegado a la pantalla".

9

Cerremos con un epílogo de carácter más "teórico", si se me permite usar ese término un tanto complicado para todo esto. Por eso lo uso así, entre comillas.

Decía que los videojuegos son tan adictivos como un buen libro de ficción. ¿Qué es lo que atrae? ¿Las historias que cuentan? ¿Los personajes con los que uno puede identificarse? ¿La narración que ofrecen?

Hay una verdadera polémica entre los especialistas sobre si los videojuegos tienen o no una narración. Desde el punto de vista de la narrativa clásica, diría que no, pero desde el barroco diría que sí. La cosa parece aclararse al hablar de "narración interactiva" o "ficción interactiva".

El término *ficción interactiva* apareció, por primera vez, en la promoción del juego *Zork* en 1982 (Berenger, 2007). Pese a la penuria narrativa de dicho juego, el género de aventuras al que pertenece (al igual que *Myst*) constituye uno de los modelos de referencia. Un modelo según el cual la interacción revela, progresivamente, la

historia previamente establecida.

Otro de los patrones de la narrativa interactiva procedente del mundo de los juegos, es *SimCity*. En este juego no hay una historia previa sino que se va construyendo a medida que se interacciona, de manera que cada jugador o jugadora experimenta un relato diferente. Esta fórmula, originalmente aplicada a la evolución de la ciudad, se ha utilizado con éxito en otros escenarios; en el último, *The Sims*, se aplica a la simulación de una familia. Se trata, pues, de una primera simulación dramática y de la experiencia interactiva más próxima a la ficción en sentido tradicional. Además, supone la aplicación a la narrativa de una cualidad genuinamente digital: la generación de contenidos.

Otro modelo lúdico a tener en cuenta son los MUD's (*Multi User Dungeons*), en donde las experiencias evolucionan de acuerdo con las interacciones, como en *SimCity*, pero, además, se desarrollan en el seno de una comunidad de jugadores, de manera que no sólo se juega contra el ordenador sino contra otros, convirtiendo el entretenimiento en un espacio de socialización.

Sin embargo no está tan clara la compatibilidad entre lo narrativo y lo lúdico. En un plano teórico las diferencias pueden ser notables. Por ejemplo las diferencias en el tratamiento del tiempo: en narrativa se relata, comúnmente, un tiempo pasado, mientras que el juego se desarrolla en tiempo presente. La narrativa hace uso de saltos en el tiempo y, además, suele comprimirlo; en cambio, en un juego la experiencia sigue un estricto *tiempo real*. También hay diferencias en la manera de tratar el espacio que envuelve la acción: el entorno espacial forma parte fundamental de un juego, en cambio, en una narración puede llegar a ser irrelevante.

Un juego electrónico consiste en una estructura formal que puede estar completamente desprovista de contenido narrativo, sin que por ello deje de funcionar (*Tetris*). Por el contrario, una ficción maneja numerosos elementos que no parecen nada fáciles de formalizar, por ejemplo ¿cómo codificar el dramatismo de un personaje?

Por otra parte, uno de los fundamentos de la narrativa es la separación entre el mundo relatado por el autor (lo *diegético*) y el mundo existencial del lector (lo *extradiegético*); de la consecución más o menos efectiva de esta separación, depende el éxito del relato y la suspensión de la incredulidad ante lo relatado, a la que tiende, naturalmente, todo lector. Pues bien, en un interactivo el lector hace progresar el relato a base de interacciones, de manera que cada interacción -cada *click*- implica una conexión entre ambos mundos; por lo tanto, una incitación a la incredulidad.

Para combatirla, los juegos persiguen la sensación inmersiva: cuanto mayor es la inmersión del jugador, mayor es la sensación que tiene de estar *dentro* del juego y mayor es, de este modo, su credulidad. La sensación inmersiva tiene una implicación muy importante para la buena marcha del juego y su poder adictivo: la identificación del jugador. Sin embargo, cuanto mayor es la identificación menos interesan los demás personajes, menor es la empatía que deben originar y menor es, en definitiva, la riqueza de la historia y su *narratividad*. De manera que la inmersión -el santo grial de la comunicación interactiva- no es afín a la narratividad; más bien se opone a ella.

Una manera de mitigar el impulso identificador y, por lo tanto, de reforzar el atractivo del resto de los personajes de una ficción interactiva, es cambiar el punto de vista. En los juegos en primera persona (*Myst*) el interactor es el protagonista de la historia y, así, la identificación es máxima. En cambio, en los juegos en tercera persona, el interactor controla al protagonista (*Tomb Raider*) o contempla al protagonista (*Resident Evil*), lo que confiere mayor atractivo a lo que sucede en su entorno.

Desde una perspectiva tradicional, la narrativa interactiva se observa como un intento casi imposible o, como dice Jesper Juul (2006): "una idea utópica y, a la vez, un género que clama continuamente haber creado esta utopía". Sin embargo, otros autores (Bogost, 2006) defienden una perspectiva diferente en la que es esencial

desembarazarse de la longeva carga de la narrativa tradicional: se trata de una renovación de estructura -mucho más que de procedimiento-, en la cual se establezca el discurso multilíneal, en lugar de secuncial, y las historias no tengan necesariamente ni principio ni fin, lo que supone narrar entornos antes que historias, y pautas de comportamientos antes que conductas concretas.

Puede que la ficción interactiva sea algo muy distinto de la ficción tradicional y que, en definitiva, se trate de reemplazar el *placer de la narración por el placer de la interacción* (Berenger, 2007, p. 462).

En realidad estoy hablando de una manera alternativa de narrar, nueva en lo que concierne a autores y también nueva en audiencia, una audiencia necesariamente entrenada en la interacción y educada delante de las pantallas de ordenador más que de televisor. Estoy hablando, por lo tanto, de obras en la búsqueda no sólo de autores sino también de públicos.

10

Cuando Germán Muñoz me recordó que ya estamos experimentando la Web 3.0, tomé un poco de distancia. No, los chicos y chicas con quienes conversamos están inmersos en el mundo de los videojuegos y no les importa si están en la Web 1.0, 2.0 o 3.0. Pero luego, reflexionando un poco más sobre sus palabras, y revisando los conceptos sobre la Web, tengo que aceptar que Germán tiene razón. Nuestros chicos y chicas están entre la Web 1.0 y la 2.0. Está bien. ¿Pero qué implicaciones tiene esto para su vida cotidiana y para la conformación de su identidad?

Ojeando en la red sobre lo que significa Web 1.0, 2.0 y 3.0, me encontré con que ya también se habla de Web 4.0. Y así podremos seguir en el juego hasta el infinito. Son neologismos fruto de los avances tecnológicos y de los lenguajes digitales, pero que intervienen realmente poco en nuestra forma cotidiana de vivir, por lo menos para la mayoría de no fanáticos de la Internet.

Hay montones de páginas, como sobre todos los temas, que hablan de la Web 2.0 y 3.0. Voy a permitirme recomendar (www.maestrosdelweb.com/editorial/la-Web-30-anade-significado) porque aborda de manera seria y clara el asunto, y porque otras muchas páginas la repiten casi de forma idéntica.

Lo que voy a hacer aquí es eso. Retomar de forma resumida -y espero que interpretativa- lo dicho en esas páginas, pero sin agregar nada nuevo realmente.

Se dice que la Web 1.0 es la Web de los documentos, tipo HTML, que no cambian rápidamente. Es la Web de las consultas y del correo electrónico. Es la Internet más conocida y más usada por la mayoría de personas adultas en el mundo.

La Web 2.0 es un término acuñado por Tim O'Reilly en 2004. Se trata de una segunda generación en la historia del desarrollo de la tecnología Web, basada en comunidades de usuarios y servicios como las redes sociales, los blogs, los wikis o las folcsonomías¹ que fomentan la colaboración y el intercambio ágil de información entre los usuarios.

En la Web 2.0, el protagonista es el usuario humano que escribe artículos en su blog o colabora en un Wiki.

La Web 3.0 está orientada hacia el protagonismo de procesadores de información que entiendan de lógica descriptiva en diversos lenguajes más elaborados de metadatos, que permitan describir los contenidos y la información presente en la Web, concebida para que las máquinas "entiendan" a las personas y procesen de una forma eficiente la avalancha de información publicada en la red.

Si la Web 1.0 son páginas estáticas que no eran actualizadas frecuentemente, sin interacción con el usuario, y la Web 2.0, la evolución de las aplicaciones

¹ Una folcsonomía es una clasificación o taxonomía hecha por el pueblo.

tradicionales hacia aplicaciones Web enfocadas en el usuario final (más que una tecnología, la Web 2.0 es una actitud), la Web 3.0 es una nueva etapa destinada a añadir significado a la Web. Tim Berners-Lee, el creador de Internet, la llamó "Web semántica".

No hay consenso sobre lo que significa la Web 3.0: ¿futura realidad o ficción? Combinación efectiva entre la inclusión de contenido semántico en las páginas Web (que ya de hecho lo había) y el uso de técnicas de inteligencia artificial -agentes- con el acceso a la capacidad humana de realizar tareas extremadamente complejas para un ordenador.

Las páginas Web ya tienen información semántica, así que lo que hacen es que los agentes las entiendan como los humanos. No están haciendo las páginas más fáciles de leer, sino los agentes más inteligentes. Es el resultado de la inteligencia colectiva. Me llama mucho la atención que los expertos y expertas hablan de la Web 3.0, como de una Web 3D; una Web centrada en multimedia; y una Web permanente (esta sería la Web 4.0).

La Web 3D:

Se llama así a lo que muchas personas ven como una extensión de los mundos virtuales, similar a la famosa Second Life. Se cree que en el futuro la Web será una gran alternativa al mundo real, donde se podrá recorrer el planeta a través de ella, sin abandonar el escritorio. La experiencia sería semejante al actual Google Earth. La Web centrada en multimedia:

Se refiere a una Web que ofrezca no solamente búsquedas basadas en metadatos, sino por similitudes en la multimedia. La Web "mediocéntrica" es una Web enfocada en los multimedia, donde se podrán hacer búsquedas por similitud, de imágenes, música y videos, con sólo mostrar al buscador el medio de referencia.

La Web permanente:

También llamada Web omnipresente o Pervasive Web. Es una Web que está en todas partes, no sólo en el PC o celular sino en la ropa, joyas, automóviles, etc.

El desarrollador uruguayo, Andrés Richero, presenta el siguiente esquema que diferencia los avances en la Web:

- Web 1.0 - Personas conectándose a la Web.
- Web 2.0 - Personas conectándose a personas -redes sociales, wikis, colaboración, posibilidad de compartir-.
- Web 3.0 - Aplicaciones Web conectándose a aplicaciones Web, a fin de enriquecer la experiencia de las personas; a esto agrega: estado de conciencia del contexto en la Web Geoespacial, autonomía respecto del navegador y construcción de la Web Semántica.

Sobre este último punto, cabe acotar que si bien diferentes factores se conjugan en la Web 3.0 a favor de la semantización de la Web, en tanto esto es un proceso, no es privativo de ella. Por tal motivo, quizás sea más apropiado concebir la construcción de la Web Semántica por fuera y por encima de estos estadios o instancias.

Wikipedia habla de la evolución de la Web así:

Web 1.0 es una red que permite leer. Web 2.0 es una extensión que permite leer y escribir concediendo a los usuarios un papel activo. La Web 3.0 podría extender este papel, permitiendo que la gente además de leer y escribir pueda realizar asociaciones con algún sentido entre contenidos de los sitios Web.

Si seguimos al pie de la letra estas definiciones, chicos y chicas como María José, Laia, María Fernanda, Juan Esteban, Julián, Santiago, Kevin, Geraldine y los demás, pues todavía pertenecen, por sus prácticas como videojugadores, al mundo de la Web 1.0.

Ellos son más pasivos frente a las pantallas. "Leen los videojuegos, interactúan

con la máquina y pasan los niveles". Muy pocos -John, Juan Camilo-, están en la Web 2.0, porque juegan en línea con otros jugadores y otras jugadoras, pero no han modificado o creado nuevos juegos o nuevas alternativas para los ya existentes.

Los chicos y chicas más jóvenes usan los videojuegos como alternativa a su soledad y aburrimiento. Los más mayorcitos, tal vez mayores de 18 años, que ya han pasado por las diferentes etapas y estadios como videojugadores y están en capacidad de crear redes sociales, de meterse en los juegos on-line y tal vez de dar el paso hacia las asociaciones entre videojuegos para hacerlos aun más personalizados.

Todavía estamos lejos del 3D y de tener en nuestro medio una Ash. Tal vez esté por ahí, en algún lugar de Bogotá, pero eso será objeto de otra investigación.

Lista de referencias

- Berenger, X. (2007). "Una década de interactivos". En Jorge La Ferla (Comp.), El medio es el diseño audiovisual, Manizales: Universidad de Caldas.
- Bogost, I. (2006). Unit Operations An approach to videogame criticism. Massachusetts: MIT Press.
- Ferrés, J. (2000). Educar en una cultura del espectáculo. Barcelona: Paidós.
- Juul, J. (2006). Videogames between Real Rules and Fictional Worlds. Massachusetts: MIT Press.
- Proust, M. (2002). Sobre la lectura. Valencia: Pre-textos.

Referencia

Gabriel Alba, *¿Pegados a la pantalla? Videojuegos en la vida cotidiana de niños, niñas y jóvenes de Bogotá*, Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, Manizales, Doctorado en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud del Centro de Estudios Avanzados en Niñez y Juventud de la Universidad de Manizales y el Cinde, vol. 8, núm. 1 (separata), enero-junio de 2010, pp. 65-77.
Se autoriza la reproducción del artículo, para fines no comerciales, citando la fuente y los créditos de los autores.

Convocatoria para el Volumen 9 Número 1 (enero-junio de 2011) de la Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud

Número monográfico sobre investigaciones en juventud y prácticas políticas en y/o sobre América Latina y El Caribe

Es de especial interés para la Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud publicar y dar a conocer las investigaciones que se realizan en o sobre la región con relación a las prácticas políticas de jóvenes en América Latina y el Caribe.

En este número temático de la Revista y en el marco del Grupo de Trabajo Clacso "Prácticas políticas de Jóvenes en América Latina", queremos invitar a los investigadores a puntualizar su mirada histórica sobre acontecimientos políticos y las formas de enunciación de jóvenes involucrados en experiencias de acción política.

De tal manera, la Revista apela por la divulgación de estudios sobre las resistencias que han procurado instituir expresiones alternativas ante la subordinación, la exclusión, las injusticias, el miedo, la corrupción política, la impunidad y las violencias. La noción de alternativa implica la configuración de espacios de legitimidad, en los cuales se resalta una postura y voz frente a las dinámicas que han naturalizado las violencias juveniles en la región.

Consecuentemente, interesa indagar por aquellos contrapoderes y resistencias en un contexto particular, en el cual devienen actuaciones colectivas con grupos humanos intergeneracionales que han decidido actuar juntos en la creación de disidencias y subversiones a partir de la vinculación de los y las jóvenes en una trama de historias de región tejidas en la diversidad de saberes que configuran un nosotros polifónico, desplegando relatos de mundos co-habituables en medio de los disensos y los conflictos; precisamente, porque pueden desinstitucionalizar patrones de valor cultural acostumbrados a la inequidad; y desinstalar tanto en las esferas cotidianas del mundo de la vida, como en las estructuras comunicativas, estatales e institucionales, el imaginario de pasividad juvenil.

Interesan especialmente aquellos artículos resultados de investigaciones que trabajen la relación entre las dos categorías mencionadas -juventud y política-, así serán considerados artículos que reflexionen sobre los avances teóricos en esta problemática y en especial aquellos que se elaboren sobre el resultado de investigaciones previas o intenten realizar estados del arte sobre la misma.

De igual forma, se dará relevancia a la investigación de calidad realizada en la región de América Latina y el Caribe, y a estudios comparativos e interculturales que la incluyan; no obstante, también estará abierta a estudios realizados en otras regiones que arrojen resultados relevantes sobre dicha relación.

Se busca la socialización sobre las prácticas investigativas y participativas con jóvenes en la región y a partir de estas, hacer aportes que permitan a los investigadores, a los formuladores de política y a quienes están vinculados directamente en las prácticas sociales, avanzar en el conocimiento de la problemática y plantear nuevas rutas de investigación. así como aportar a la reflexión sobre la configuración de una perspectiva generacional en la política.

Palabras clave: Prácticas políticas, juventud, experiencias de acción, investigación participativa.

Apertura de la Convocatoria: Mayo 5 de 2010.

El plazo para recibir artículos cierra el 31 de Enero de 2011.

Los criterios para escritura de artículos y formas de citar las referencias pueden ser consultados en la dirección: <http://www.unmanizales.edu.co/revistacinde/index.html>

Los artículos deben ser dirigidos a nombre de Héctor Fabio Ospina (Director-Editor de la revista) al correo electrónico:

revistaumanizales@cinde.org.co

La revista se encuentra indexada en Categoría B por Publindex de Colciencias en Colombia y en los índices y bibliotecas internacionales: Scielo, Lalindex, Lilacs, Redalyc, OEI, Clase, Dialnet, Clacso, Red Bireme, Ulrich's, Iresie, Compludoc y Carhus.

Esperamos a partir de este momento los valiosos aportes de la comunidad académica e investigativa que permitan enriquecer el campo de conocimiento sobre la juventud y sus incidencias en las relaciones de poder, así mismo, construir referentes de investigación que disminuyan la brecha entre academia y la movilización de los procesos de generacionalidad en la vinculación de las culturas con la incidencia sobre sus tiempos.

Héctor Fabio Ospina
Director-editor revista

Sara Victoria Alvarado
Pablo Vommaro
Coordinadores Grupo de Trabajo Clacso

Patricia Botero
Investigadora

Grupo de Trabajo Clacso Juventud y nuevas prácticas políticas en América Latina